3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.18
THE KING OF POCKETGAMES
攻略透解
英雄传说 朱红之泪
SD高达G世纪DS
专题企划
恶中有魅 舍我其谁
——掌上十大魅力反派
研究中心
《机战OG2》零改造满熟练度通关研究
《模拟大楼SP》初期赚钱规划浅析
《洛克人ZERO4》小游戏研究
话梅杂志&3DM-SMV

iQue DS™ 中国火辣预售启动！

UCG 携手 iQue 独家推出

强强联合 打造真玩家的节日



行货主机的四大惟一

1、**硬件提升！**——内存扩充 一步到位

◆全球惟一升级版 DS 中国独享，超大内存运行中文游戏与特殊应用软件更流畅！

2、**中文系统！**——轻松操作 体贴设置

3、**全球制式！**——最强兼容 版本通吃

4、**独占软件！**——中文游戏 惟一支持

行货玩家的三大优势

1、**售后无忧！**——15 天保换 一年保修

2、**增值服务！**——行货用户 免费享用

3、**官方回馈！**——消费正品 回馈不断

抢先预订的四大理由

1、**抢鲜入手！**——特快专递发出，第一时间体验

2、**独家赠品！**——UCG 首发独家赠品及官方预定书

3、**限量百台！**——豪华预订版共 100 名

◆订完即止，以读者汇款时间为准

4、**“行家”惊喜！**——行货玩家 惊喜大礼

◆原 iQue 行货的用户预订更有额外获赠！



Touch! 中国

特别提示

◆已经购买过 iQue 行货产品（神游机\iQue GBA\iQue sp）的玩家注意，请及早注册神游俱乐部（www.iQue.com），并将自己所购买的产品进行产品认证，预定 iQue DS 时更有额外收获！

◆若您对注册神游俱乐部及产品认证有任何疑问，请咨询：(86-512)62883599

◆为感谢玩家对行货的支持，已经汇款却未能抢得前 100 预定名额的，将获得全额退款以及一份纪念品作为留念。



◆在《游戏机实用技术》8A 公布预订价格后，迅速汇款至杂志社，抢先预定！

◆预售详情请关注《游戏机实用技术》8A 或 www.levelup.cn

iQue (China) Ltd.

iQue商标持有人为神游科技(中国)有限公司

神游科技（中国）有限公司
地址：中国苏州工业园区机场路328号国际科技园B-203
客服热线：(86-512)62883599
公司网址：www.iQue.com

Nintendo



P48

专题企划

恶中有魅 舍我其谁

——掌上十大魅力反派

这年头反派的魅力已经与以往不同了，反派虽然最后仍然无法逃脱被主角诛九族灭满门的悲惨下场，但其发展至今已经从一种以暴制暴以邪压正的低级生物成功过渡到魅力十足的思想激进派加前卫的潮流引导者……

P81



史诗一般的RPG名作

《英雄传说 朱红之泪》

剧情攻略





本辑特别关注

P102



NDS平台首款高达游戏

《SD高达G世纪DS》

超详细剧情攻略

◆游戏系统大解析

◆爆机流程一辑完

◆机体进化全公开



CONTENTS





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环 PocketHalo

影像VCD内容导视



1 GBA 新作拼盘
2 NDS 游戏集锦
3 PSP新作大集锦
4 热血最强
《洛克人ZERO4》极限过关影像（下）
5 ENDING SONG
情人战（2004亚洲游戏展主题曲）

游戏索引

本辑赠品



马里奥时尚文具袋


SD高达G世纪DS超酷明信片



ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯

经典RPG降临NDS！《露娜 创世纪》公开

不久前育碧公开的新财年新作计划中赫然有一款叫做《露娜 创世纪》(Lunar Genesis)的神秘NDS游戏，目前这款游戏身分终于判明，正如其名所示，本作是经典RPG系列《露娜》的最新作，其美版由育碧代理发行，将于7月26日发售，名为《露娜：龙之歌》(Lunar：Dragon Song)；日版由Marvelous Interactive开发发行，将于8月25日发售，名为《露娜 创世纪》。

《露娜 创世纪》的故事发生在遥远的过去，讲述龙的传说的诞生，主角Jian、Lucia以及Gabriel一行人冒险的目的是将黑暗力量转化为光明之力。本作采用了战斗卡片系统，不同的战斗卡片可以用来强化魔法、技能以及攻击力，并且本作利用了NDS的无线通信功能，玩家可以交换珍贵道具和卡片。本作由“《露娜》系列”的原班人马开发，在故事上将会是《露娜：银河之星》的前传，讲述露娜世界的过去。

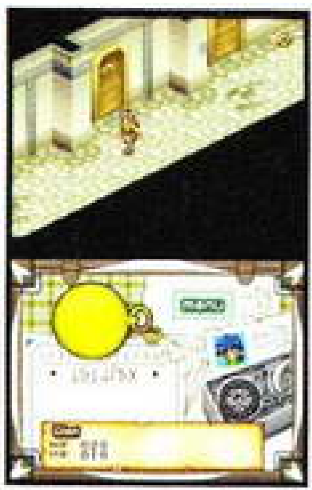


▲城镇内的移动是通过点选下屏幕的选项直接进入相应建筑物的。



▲城镇之间的移动在大地图上完成，直接选择想要前往的目的地。





▲本作利用了NDS的独特功能，下屏幕用来显示各种菜单。

▲对话框干脆完全转移到下屏幕中了。



▲在战斗时上屏幕会显示空中飞翔的敌人。

任天堂公开两款新颜色NDS



6月8日，任天堂宣布将会推出火红色的新版NDS。这是任天堂在日本地区推出的第6种量产版NDS配色，将与大受期待的大乱斗型游戏《Jump超级明星大乱斗》共同发售。该版本NDS将于8月8日发售，定价为1.5万日元。

与此同时，任天堂旗下的Pokemon公司宣布将会推出一款“梦幻紫”新版NDS，这款NDS是为了庆祝7月16日上映的新一集《口袋妖怪》电影《梦幻与波导之勇者 卢卡里奥》而特别设计的，以口袋妖怪“梦幻”为主题配色，上盖外侧与上屏幕左侧印有梦幻的剪影图样。这款纪念版NDS将以口袋妖怪中心连锁店和网上商城的预订方式推出，将于6月23日开始接受预订，7月8日发售，售价为1.5万日元。



■上盖外侧与上屏幕左侧印有梦幻的剪影图样。

神游将于本月推出3款iQue GBA游戏







神游日前宣布将于本月内推出3款iQue GBA游戏和1款神游机游戏。令人意外的是，今后神游在国内推出的零售版GBA游戏将全部采用NDS游戏的包装规格。为了保证品质，中国发售的行货游戏全部在日本生产。至于这些游戏的价格目前尚不明确，不过神游方面表示，行货GBA和DS游戏将以非常适合中国市场的合理定价发售。本月将会推出的3款iQue GBA游戏分别是：《瓦力欧制造》、《密特罗德 零点任务》、《瓦力欧寻宝记》（采用新包装的已发售游戏）。

另据本刊获得的可靠消息，神游将于7月初推出的首批iQue DS游戏包括有《直感一笔画》以及任天堂开发的某款大作，神游方面将于近期公布详情。

《午夜俱乐部3》PSP版月底发售

Rockstar宣布将于今年28日推出PSP版《午夜俱乐部3：DUB版》，本作的欧版将会成为欧版PSP的首发软件之一于9月1日发售。

PSP版《午夜俱乐部3》由Rockstar Leeds制作室与Rockstar San Diego制作室合作开发，几乎包含了之前推出的家用机版的全部内容。游戏中的赛道包括有圣地亚哥、底特律、亚特兰大3座城市。本作也对应PSP的无线通信功能，可以进行6人比赛，另外还有一个新的单人游戏模式。本作的画面品质非常出色，效果十分接近PS2版，不过帧数还略有不足。






PSP生产主力将转移至中国

据中国台湾省方面的媒体报道，作为索尼长期合作伙伴的鸿海精密工业公司目前已经获得PSP的生产订单，最快7月即可以进行首批少量生产，8月后将会开始加大产量。虽然鸿海方面目前并未确认这则消息，SCE社长久多良木健在接受Bloomberg采访时确认其正在联系中国的代工厂商生产PSP。

根据索尼发布的数据，截至3月31日，PSP的总销量为297万台。虽然PSP的缺货情况目前已经得到缓解，然而索尼的产量依然无法满足市场需求。目前PSP全部集中于东京东部的千叶县木更津厂生产，这家工厂已经处于全速运转状态，不过月产量仍然只有100万台。而之前索尼公布的目标是在夏季将月产量提高到200万台，本财年之内预计将会卖出1200万台。仅仅依靠日本本土的生产线显然是不够的。加上欧版PSP也将于9月1日上市，届时市场需求量将会激增。

久多良木健表示，PSP虽然将会外包生产，不过其主要元器件依然是在日本国内生产。至于合作生产伙伴，除了盛传的台湾省鸿海精工外，索尼应该还会再挑选一家代工工厂。花旗美邦证券亚太区下游硬件制造产业首席分析师杨应超指出，争取PSP订单的厂商还有华硕、神达、和建汉三家企业。

《口袋妖怪》销量突破1亿套，任天堂净利润暴增

任天堂日前公开了2004年4月1日至2005年3月31日的新财年财务报告，本财年任天堂的销售额达到了5152亿9200万日元，比前期微增0.1%；运营利润为1115亿2200万日元，经常性利润为1452亿9200万日元，净利润为874亿1600万日元，是前期的2.6倍。任天堂预计下一财年销售额将达5200亿日元，运营利润1150亿日元，经常性利润1250亿日元，净利润750亿日元。

任天堂的掌机业务本财年继续呈现强劲发展态势，NDS在本财年内的销量达到了527万台。NDS的软件销售情况也是非常理想，仅《超级马里奥64 DS》一款全球销量就高达253万套。《口袋妖怪 火红·叶绿》是任天堂这一财年销量最好的游戏，总销量为609万套。《口袋妖怪 绿宝石》的销量也达到了172万套。至此，"《口袋妖怪》系列"仅在掌机上推出的12款游戏总计销量就达到了10086万套。任天堂第一大品牌"马里奥"到目前为止的全球销量为18117万套，其中家用机为5948万套，掌机为12169万套。"《大金刚》系列"目前为止全球销量为4651万套，家用机为1640万套，掌机为3011万套。"《塞尔达传说》系列"全球销量为4633万套，家用机为1515万套，掌机为3118万套。



■任天堂掌机软硬件销量表

GBA及SP	2005财年	2004财年	总计销量
日本	234万台	315万台	1555万台
美国	856万台	945万台	3337万台
其他	449万台	500万台	1787万台
总计	1540万台	1759万台	6679万台
GBA SP			
日本	232万台	286万台	600万台
美国	791万台	795万台	1669万台
其他	440万台	424万台	910万台
总计	1464万台	1505万台	3179万台
软件			
日本	1554万套	1712万套	6254万套
美国	5077万套	4243万套	14724万套
其他	1826万套	1535万套	5859万套
总计	8457万套	7489万套	26836万套
新软件			
日本	165款	156万套	694万套
美国	181款	145万套	696万套
其他	135款	142万套	625万套
NDS			
日本	212万台	–	212万台
美国	219万台	–	219万台
其他	95万台	–	95万台
总计	527万台	–	527万台
软件			
日本	382万套	–	382万套
美国	475万套	–	475万套
其他	192万套	–	192万套
总计	1049万套	–	1049万套
新软件			
日本	26款	–	26万套
美国	18款	–	475万套
其他	16款	–	192万套

任天堂今年全力打造NDS无线网络



任天堂于6月7日在日本召开了经营方针说明会，在会上，任天堂社长岩田聪进一步介绍了超迷你掌机GBM以及任天堂Wi-Fi战略的进一步计划。

岩田聪表示，他的目标是让90%的任天堂玩家都能享受到任天堂打造的"Wi-Fi Connection"服务，任天堂计划年内在日本设立1000多个NDS无线网络终端，这些设备主要是设置在车站、零售店等玩家集中的地方。任

天堂所发行的所有游戏所提供的网络服务都是免费的，不过第三方提供的游戏可能会收费。目前已经有25家第三方发行商与任天堂签定了发行协议，将会利用NDS的无线通信功能推出相应游戏。

如果玩家在家中没有无线网络可以使用，却又想用NDS上网游戏，可以通过任天堂推出的无线USB网络适配器接入网络。这套设备可以接入PC，只要用户的PC有上网条件，就可以用该设备作为无线网络终端，让家中的NDS和“革命”接入互联网。

岩田聪也于会上透露了GBM的进一步消息。这也是GBM第一次在日本亮相。岩田聪表示，这是他们第一次为自己的游戏机采用金属机身，任天堂的目标是通过媲美iPod的精美设计吸引从未玩过GBA SP的消费者。岩田聪表示GBM的造价大大高于GBA SP，因此售价可能不会很便宜。

《龙战士3》及《洛克人Dash》PSP版公布

来自日本零售商方面的可靠消息显示，Capcom将会推出PSP版经典RPG名作《龙战士3》以及动作RPG版《洛克人Dash：钢之冒险心》。《龙战士3》将于8月25日发售，售价5040日元；《洛克人Dash》将于8月4日发售，售价3990日元。Capcom将于本财年内推出10款PSP游戏，预计全球销量将会达到145万套。



PS版《龙战士3》原作发售于1996年，是该系列第一款采用3D画面的游戏，该作在日本国内的销量达到了60万套。《洛克人Dash》PS版原作发售于1997年末，也是该系列的第一款3D化作品，并且采用了不同以往的A·RPG形式。

■Square Enix宣布其GBA大作《王国之心 记忆之链》在上个财年（2004年4月1日～2005年3月31日）期间总销量突破100万套，日本销量为36万套，在美国销量为64万套。GBA版《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》销量突破94万套，日本销量为29万套，美国为50万套，欧洲为15万套。Square Enix的手机游戏部门在这一财年内收入提高了63%，达到45亿日元，运营利润提高了50%，达到17亿日元。其主要收入来自《危机之前：最终幻想VII》以及《前线任务2089》。



■On2 Technologies公司宣布将于夏季推出全新NDS软件开发工具包，这套工具包最大的特点就是结合了功能强大的视频压缩技术，能够让游戏开发者们在游戏中插入高画质、高压缩比率的动画。通过这项技术，今后的NDS游戏将会出现更多的精美动画。

■从4月19日由索尼哥伦比亚三星影业在北美推出的UMD版《生化危机2：启示录》以及《十面埋伏》在发售后不到一个月的时间里卖出了10万套，大大超出了发行商的预想。UMD影碟目前已经成为各大电影公司的新宠，目前在北美地区已经有超过70部UMD电影，预计到今年秋季将会有数百部UMD电影面市。

■随着《任天狗》的成功，Bandai宣布他们也在开发NDS版的宠物模拟游戏。这款游戏根据Bandai在1990年代中后期推出的知名玩具系列“宠物蛋”制作。



■任天堂宣布将于7月1日至8月31日期间举办盛夏宣传活动，购买NDS以及这段时间内发售的NDS、GBA或者NGC游戏就可以参与抽奖活动。玩家可以在任天堂俱乐部的网站中输入自己购买的产品序列号，一部NDS或者两款游戏为一个抽奖名额，每人最多可以有3个抽奖名额。这次活动提供的头奖为特别设计的5款NDS，每款各200名，分别为：纯白马里奥、铂金白瓦里奥、墨黑库巴、粉红碧奇公主、蓝色耀西，获奖者还可以让任天堂在NDS上刻上一句话或者名字。其他奖品包括1000部松下SV-SD-100V SD卡音乐播放器，并配送预存有任天堂游戏经典音乐的SD卡；末奖为3000份Master Piece系列NDS收藏袋。



汉化信息台

文 冰咖啡
编 马修

随着GBA游戏新作推出的减少，汉化游戏也不那么多了，汉化讯息台也变成了不定期的了。不管游戏多少，对于汉化者，还是要谢谢他们，毕竟有他们的无私奉献，才有我们免费玩到的众多高质量的中文游戏。不多说了，本次先补上4月漏掉的两个汉化游戏，再一起来看看5月的汉化界！

N-Gage版《泡泡龙》完美汉化版

4月23日，游戏汉化联盟发布了anway汉化的N-Gage版《泡泡龙》的单机完美汉化版。泡泡龙不用说了，非常有趣，无论是单人对电脑还是对战都会为之沉迷不能自拔。





本作完全取消了以往消尽所有泡泡就算过关的游戏设定，完全采用了对电脑或真人的比赛，要在不断下降的泡泡和对手的捣乱中生存到最后；此外，本作还加入了“蓄能系统”，消除泡泡就能获得一定的能量，积累不同的能量就可以发动不同的特技，非常爽！

牧场物语 中文版

汉化：K
翻译：小隆迷
测试：Noriko



《牧场物语 矿石镇的伙伴们 女孩篇》汉化第二弹

4月29日，《牧场物语 矿石镇的伙伴们 女孩篇》汉化第二弹发布了，汉化者感谢了小隆迷的翻译，并希望更多的人帮忙，有兴趣的话就联系汉化者吧，QQ：42256946，E-mail：huangweihui_15@sina.com。该版本修正了鱼名的汉化及日历、小字等图片的汉化，并更正了一些BUG，还补全了村民的对话，以及中国商人霍安的全部文本。



《F-ZERO CLIMAX》中文1.0版

5月17日，掌机之王论坛Mick的一个汉化游戏发布帖打破了沉寂半个月的汉化界，该游戏的汉化者风小子委托Mick在掌机之王论坛发布了《F-ZERO CLIMAX》的1.0汉化版，尽管没有百分百汉化，但是他的汉化仍然值得肯定，更重要的，是他给观望了半个月的国内玩友以信心——汉化，还在继续！



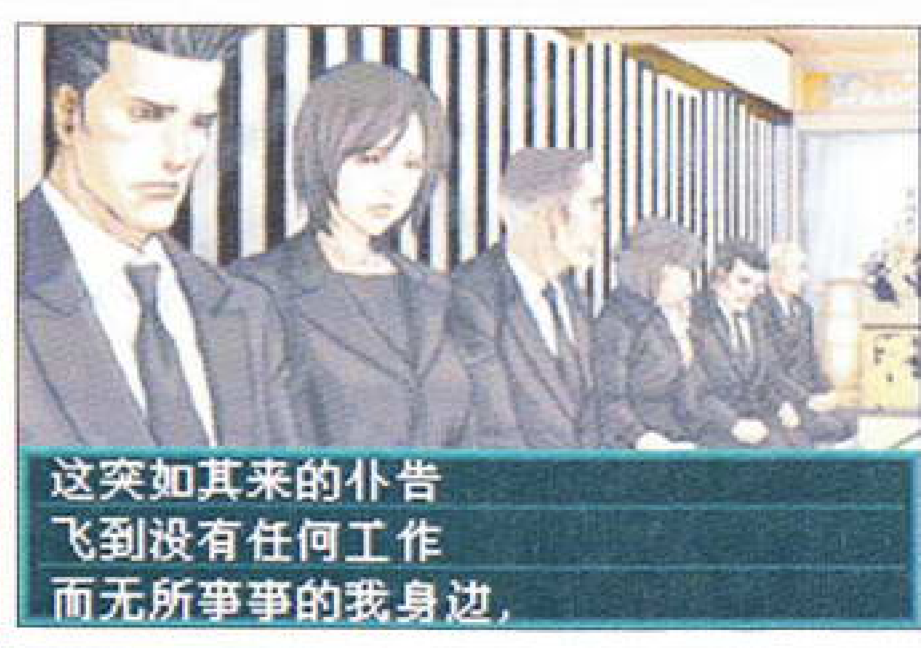
《侦探神宫寺三郎之白影少女》汉化预览版

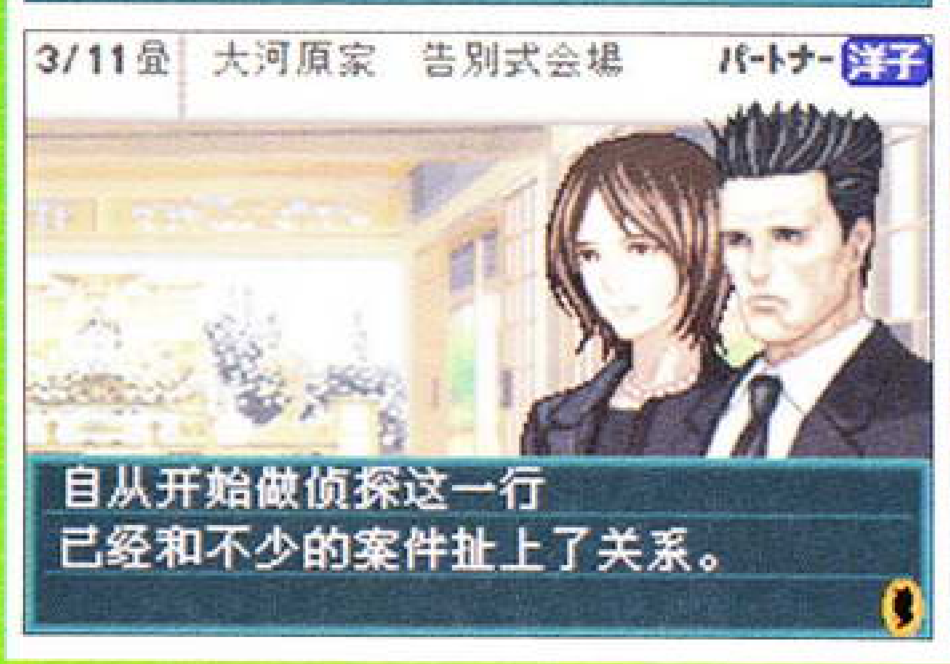


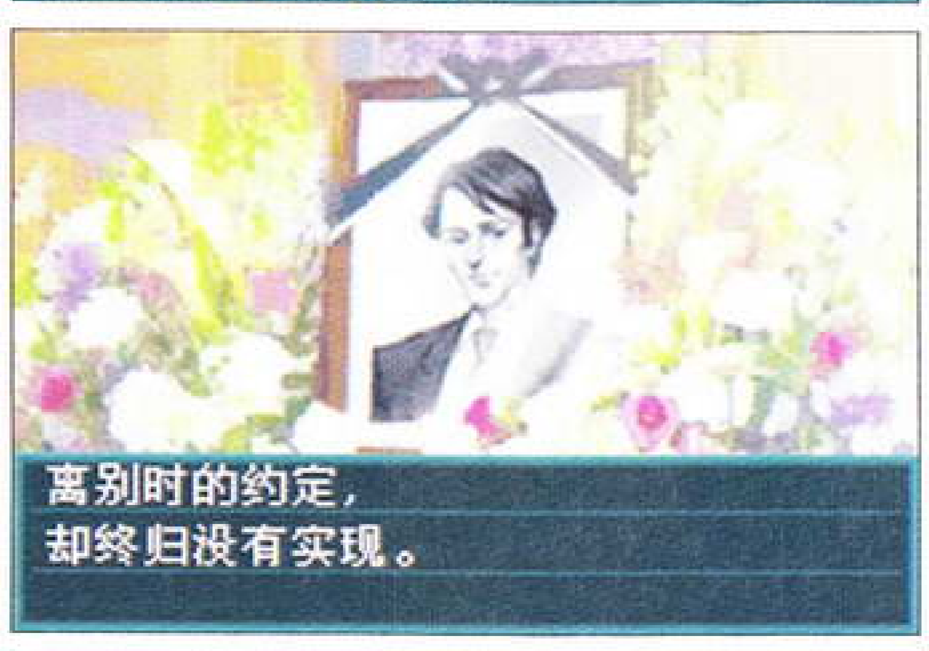
5月24日，CGP发布了《侦探神宫寺三郎之白影少女》汉化预览版，让5月沉寂的GBA汉化再注活力。像《神宫寺三郎》这样的AVG虽然好玩，但语言是最大障碍，完成了两作《逆转裁判》完美汉化的CGP小组在此方面显然更有心得。

汉化预览版是nailgo发布的，在发布帖中，我们得知由于翻译近藤另外有事，所以拖得久些。而游戏后面部分的翻译是nailgo自己搞定的。该预览版汉化了第一天的情节，地图上是乱码，选第一个就可以。另外，nailgo还发现一个游戏中有趣的现象，就是关于抽烟，抽完一包20根就会出现换烟的情节。









《名侦探柯南 黎明之碑》050514汉化测试版

5月下旬，还有一款汉化测试游戏放出，就是天使汉化小组与千岛汉化小组合作完成的《名侦探柯南 黎明之碑》（本刊译为《名侦探柯南 晓之纪念碑》），此次的破解是Crystal，翻译、润色是Crystal和罗伊SD。



由于是测试版，所以只翻译了主线剧情，里面的专有名词和提示还没有翻译。而发布者也在发布帖上说，因为空格处理问题等都会在正式版作出修正，此次测试版主要是看会不会出现无法继续游戏的BUG。关注本作汉化的玩家都玩玩看，先体验一下中文版的游戏《名侦探柯南 黎明之碑》，顺便帮汉化小组瞧瞧有没有BUG吧！





掌机游戏综合发售表

GBA方面虽然大作风潮已经渐渐远去，但根据知名动画改编成游戏之风却仍然方兴未艾。除了不久前已经发售的《魔法老师》外，现在正在日本热播的动画《魔界奇兵》、《武器种族传说》和《死神BLEACH》等也都将相继登上GBA平台。因此至少对于动漫FANS来说，GBA上还是有很多游戏值得一玩的。PSP和NDS方面，不少大作也都已经公布了发售日，如《恶魔城 苍月的十字架》和《十二勇士 战国封神传》等，而初次公布的音乐游戏代表作《太鼓之达人 携带版》的发售日也已经定在了8月4日。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

2005年 GAMEBOY ADVANCE

6月23日	甲虫王者	Sega	SLG	4800日元
	甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道			
6月30日	桃太郎电铁G	Hudson	TAB	4800日元
	桃太郎电铁G ゴールドデッキを作れ！			
	魔界奇兵 扣响天国之门	Konami	A・RPG	4800日元
	メルヘヴン Knockin'on Heaven's Door			
7月 7日	乐高 星球大战	Eidos	ACT	4800日元
	レゴ スター・ウォーズ			
	武器元素传说 封印之歌	Tomy	A・RPG	4800日元
	エレメンタルレジェイド～封印されし讴～			
7月21日	死神BLEACH 血染尸魂界	Sega	ACT	4800日元
	BLEACH 红に染まる尸魂界			
7月28日	新・我们的太阳 逆袭的撒巴塔	Konami	A・RPG	4980日元
	新・ボクらの太阳 逆袭のサバタ			
	金色卡修 卡片大乱斗GBA	Banpresto	TAB	价格未定
	金色のガッシュベル！！ THE CARD BATTLE for GBA			

2005年 Nintendo DS

6月16日	DS乐引辞典	Nintendo	ETC	4800日元
	DS乐引辞典			
	超执刀 墨丘利神之杖	Atlus	ACT	4800日元
	超执刀カドゥケウス			
6月23日	超级大战争DS	Nintendo	SLG	4800日元
	ファミコンウォーズ			
	加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返还之卷	Konami	ACT	4980日元
	がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返しの卷			
6月30日	沥青都市GT	Taito	RAC	4800日元
	アスファルト アーバンGT			
	雅达利合集	Atari	ETC	3900日元
	ATARIMIX Happy 10Games			
	轻松头脑教室	Nintendo	ETC	2800日元
	やわらかあたま塾			
	SIMPLE DS系列 Vol.1 麻将	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DSシリーズ Vol.1 THE 麻雀			
	SIMPLE DS系列 Vol.2 撞球	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DSシリーズ Vol.2 THE ビリヤード			

7月21日	SIMPLE DS系列 Vol.3 捉虫王国 SIMPLE DSシリーズ Vol.3 THE 虫取り王国	D3publisher	TAB	2800日元
	钢之炼金术师 Dual Sympathy 鋼の炼金术师 Dual Sympathy	Bandai	A・RPG	4800日元
	洛克人EXE5DS 双生领袖 ロックマンエグゼ5DS ツインリーダーズ	Capcom	A・RPG	4800日元
	游戏王 噩梦吟游者 游戏王デュエルモンスターズ Nightmare Troubadour	Konami	TAB	价格未定
8月 4日	口袋棒球甲子园 パワポケ甲子园	Konami	SPG	4980日元
8月 8日	JUMP超级明星大乱斗 ジャンプスーパースターズ	Nintendo	FIG	价格未定
8月18日	史莱姆总动员2(暂名) スライムもりもりドラゴンクエスト2(暂名)	Square Enix	A・RPG	价格未定
8月25日	恶魔城 苍月的十字架 恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架	Konami	A・RPG	4800日元
	迷失蔚蓝 サバイバルキッズ Lost in Blue	Konami	AVG	价格未定
夏	玩具头世界 トイヘッズ・ワールド	Interactive Brains	ACT	价格未定
	天外魔境 II 天外魔境 II	Hudson	RPG	价格未定

PlayStation Portable 2005年

6月16日	爆脑 爆脑BAKU-NO	Eidos	PUZ	3800日元
6月23日	机密武装 CODED ARMS	Konami	FPS	4980日元
	炸弹人 恐慌炸弹人 ボンバーマン パニックボンバーマン	Hudson	ACT	3800日元
6月30日	冒险玩家 アドベンチャープレイヤー	FromSoftware	ETC	3800日元
	遥远的时空中2 遥かなる时空の中で2	Koei	AVG	4800日元
	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳 携带版 实战パチスロ必胜法! 北斗の拳 ポータブル	Sega	TAB	3800日元
7月 7日	校园迷糊大王 姐姐事件 スクールランブル 姉さん事件です	Bandai	AVG	4800日元
7月21日	星际战士 スターソルジャー	Hudson	STG	4800日元
	天地之门 天地の门	SCE	A・RPG	4800日元
7月28日	实话怪谈《新耳袋》第一章 实话怪谈《新耳袋》一ノ章	Metro	AVG	3800日元
	天诛 忍大全 天诛 忍大全	FromSoftware	ACT	4800日元
	战国Cannon 战国ACE第三章 战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III	X－nauts	STG	4800日元
8月 4日	太鼓之达人 携带版 太鼓の达人 ぽ～たぶる	Namco	MUG	4800日元
	携带互动剧场 桑巴吉他 やるドラポータブル サンパギータ	SCE	AVG	3800日元
8月11日	机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱 机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	Bandai	SLG	4800日元
	携带互动剧场 拥抱季节 やるドラポータブル 季节を抱きしめて	SCE	AVG	3800日元
8月18日	携带互动剧场 双面女郎 やるドラポータブル ダブルキャスト	SCE	AVG	3800日元
8月25日	Twelve 战国封神传 Twelve～战国封神传～	Konami	S・RPG	价格未定
	携带互动剧场 雪割之花 やるドラポータブル 雪割りの花	SCE	AVG	3800日元



栏目主持：雷伊

由于上辑没有什么游戏发售，所以黄金眼暂时消失了一下。而这辑的情况就大不一样了，NDS上有高达FANS所关注的《SD高达G世纪DS》，而PSP上则有《英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪》，两者的素质都十分高。相对而言，近期GBA上的游戏就略显逊色了，相信GBA玩家现在都以温习经典作品为主了吧。

英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪



PSP

画面 5/5
音效 5/5
系统 3/5

推荐 雷伊

PSP上第一款RPG《白发魔女》的续作。尽管本作也是一款移植作品，但是在画面、音乐和剧情方面都保持了相当高的水准。由于本作大大改善了读盘时间，所以战斗过程比前作流畅很多。但遗憾的是，战斗系统做得实在过于平庸，这也是游戏少数几个做得比较失败的地方。此外，如果拥有前作通关记录，还可以和前作的同伴一起冒险的设定也相当吸引人。



推荐 铭风

作为《英雄传说4》的复刻版，沿袭原作的超强剧情依然能勾起感动。游戏的引擎和《白发魔女》一样，靓丽的人设和动听的音乐都相对原作有了很大的提升。战斗变为了菜单选择，相对原作来说是个很大的变更。《白发魔女》那漫长的读盘时间再也不存在了，切换战斗和进入场景时几乎都感觉不到读盘，这使得整个游戏过程十分流畅。

UMD■Bandai/Falcom■英雄传说 ガガーブトリロジー 朱红い雫■RPG■2005年6月2日■1人■无对应周边■480KB

SD高达G世纪DS



NDS

画面 3/5
音效 4/5
系统 4/5

马修

本作是一款整体风格和GBA版的《SD高达》极为相似的作品，作为游戏核心的机体开发系统也和前作相同。游戏中隐藏要素和秘密关卡的数量非常丰富，与原创人物相关的故事情节也有着独特的韵味，是一款到高达迷不容错过的好作品。但作为一款NDS游戏，战斗画面的整体水平仍然停留在GBA水准，这无疑本作中最让人不满的一点。



LIKY

由于游戏发售前就从各方面的情报对本作有了大致了解，所以对本作简陋的游戏画面就不抱希望，玩到游戏只是确认了一点——这画面果然与GBA版毫无差别。本来还幻想游戏至少会有一段绚丽的CG片头动画，结果又让人失望了。不过就算画面、音乐等方面都不让人满意，游戏本身的魅力还是令人无法抵挡，大量的人气机体，丰富隐藏要素，这都让人一玩就停不下来。

卡片■Bandai■SDガンダム Gジェネレーション DS■S・RPG■2005年5月26日■1人■无对应周边■自带记忆功能

马达加斯加



GBA

画面

音效

系统

马修

改编自梦工厂2005卡通大片的本作，虽然有借原作光的嫌疑。不过游戏制作得还是相当不错的，不仅动画中的四名主角全部登场，滑稽的企鹅也会客串。游戏中的角色可以随着游戏进行来学到新的技能，而前面关卡的金币想收集满又大都需后面学到的技能才能收集全。这么做当然是为了提高关卡的重复挑战性，可惜本作道具收集的意义不大，基本上没增加重复挑战的动力。

LIKY

时下欧美厂商很时兴在GBA上推出这类动作游戏，就是控制多个角色，利用他们不同的能力来解谜过关。本作根据电影改编而来，成功地根据电影特点设计了几位主角(动物)的能力，玩家要灵活利用它们的能力，根据关卡随时切换控制角色，不断解谜前进。本作在关卡设计上还算有特点，但作为动作游戏，手感实在是有些生硬，让人玩起来颇不畅快。

卡带(64M) Activision/Vicarious Visions Madagascar ACT 2005年5月23日 1人 无对应周边 自带记忆功能

大力水手：菠菜冲刺



GBA

画面

音效

系统

马修

本作是那种让人玩上就难以放下的游戏，丰富的道具让比赛紧张刺激，吃下菠菜后的速度飙升和不断陷害对手都非常吸引人。然而，作为横向竞速游戏，本作的画面卷轴处理得非常糟糕，画面都是一张张往后跳，想要回身拿个道具，画面更是晃到眼花缭乱，导致玩得时间稍长一些会出现恶心、眩晕等不良反应。一般玩家还是试试就算了吧。



LIKY

游戏的玩法让人想起了MD版《索尼克》的竞速对战模式，不过本作的花样显然多了不少，途中不仅能乘坐各种稀奇古怪的工具，还能使用道具陷害对手，玩起来还真是比较激烈。游戏的难度其实不高，加上操作简单，所以很容易上手。舞台也比较有特点，从海边到城堡甚至月球，看得出厂商的心思。本作的不足就是玩法太单调了。

卡带(32M) Namco/Magic Pockets Popeye:Rush for Spinach ACT 2005年4月24日 1~4人 GBA专用通信对战线 密码记忆

星战前传Ⅲ：西斯的复仇



NDS

画面

音效

系统

马修

5月4日多平台出击的《星战前传Ⅲ：西斯的复仇》的NDS版，横向过关时的画面几乎与GBA版无异，下屏也只是用来显示本来按START就能调出的东西；新增的3D飞行射击关卡的画面还算表现不错，而下屏显示的也都是需要随时关注的重要数据，算是游戏的亮点。然而整体上看，本作仍然大大浪费了NDS的机能和下方触摸屏的创意。



LIKY

本作的主要过关模式竟然与GBA版同名作品一模一样，真是让人大跌眼镜，厂商也真是……好歹NDS也具备N64的机能啊，就不能用3D引擎来重新做一下吗？不过说到3D引擎本作也还算用到了，那就是加入了3D飞行射击的关卡，这是GBA版没有的，不过玩多了还是单调了些。其实说到游戏过关模式，爽快的打斗还是很令人满意的，但是这个连GBA版都做得到啊。

卡片 Ubisoft Star Wars Episode III: Revenge of the Sith ACT 2005年5月4日 1~4人 无对应周边 自带记忆功能

最新日本掌机游戏周间销量榜

累计时间2005年5月16日～2005年5月22日

《成人脑力锻炼DS》(以上略去24字)虽然发售之前并没有引起玩家们多大注意，但首周销量却相当令人满意，而马上将于6月16日发售的《DS乐引辞典》也是一款超越游戏范畴的作品，这些另类作品在掌机上的出现确实都要归功于NDS的异质功能啊。PSP方面依然没有热门游戏支持，本次上榜的《达比时刻》和《DORASLOT 主角是钱形》都是属于在国内比较冷门的游戏类型，普通玩家基本上可以直接Pass了。



第1位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

NDS

超低的价格加上川岛隆太教授的名气让本作轻松夺得销量榜第一的宝座。

周间销量44166套
累积销量44166套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元



第2位 任天狗(柴犬&腊肠&吉娃娃)

NDS

《任天狗》不仅在日本非常受欢迎，就算是在国内也成了玩家们平时的话题。

周间销量34871套
累积销量36万3132套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

第3位 大金刚 摇摆之王

GBA

独特的操作和颇有创意的游戏方式让本作成为GBA上的一款休闲佳品。

周间销量12904套
累积销量12904套

◆Nintendo ◆ACT ◆2005年5月19日发售 ◆3800日元



第4位 炸弹人

NDS

昔日经典之作的最新作本周虽然也挤进了前5位，但销量却十分惨淡。

周间销量7351套
累积销量7351套

◆Hudson ◆ACT ◆2005年5月19日发售 ◆4800日元



第5位 NARUTO 最强忍者大结集DS3

NDS

PS2、NGC和GBA版的《火影忍者》相关作品销量都非常火爆，NDS版看来也会长卖。

周间销量6941套
累积销量14万7533套

◆Tomy ◆ACT ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

名次	游戏	销量
第6位 GBA	模拟大楼SP ◆Nintendo ◆SLG ◆2005年4月28日发售 ◆4800日元	周间销量4267套 累积销量20695套
第7位 NDS	触摸！卡比 ◆Nintendo ◆ACT ◆2005年3月24日发售 ◆4800日元	周间销量4176套 累积销量18万8696套
第8位 PSP	达比时刻 ◆SCE ◆SLG ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元	周间销量3947套 累积销量49408套
第9位 GBA	口袋妖怪 绿宝石 ◆Nintendo ◆RPG ◆2004年9月16日发售 ◆4800日元	周间销量3858套 累积销量153万3702套
第10位 PSP	DORASLOT 主角是钱形 ◆Dorasu ◆SLG ◆2005年4月28日发售 ◆3800日元	周间销量2973套 累积销量17257套





《天地之门》的发售日已经定在7月21日，距离现在已经不算太远了，相信玩家都在期待中吧。而且，还有一个最令人兴奋的消息，那就是本作将推出繁体中文版，而且据说会与日版同步发售，这也将是第一款中文PSP游戏，对于国内玩家们来说这真是一大幸事啊。没有语言的障碍，大家一定能更深入地体验这款游戏。下面我们继续为大家送上本作的一些新情报，请往下看。

天地之门 天地の门	PSP
◆SCEJ/Climax◆A·RPG◆预定2005年7月21日◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元	
◆对应周边未定	

完全由女性组成的南方朱雀门

上一次报道中我们为大家介绍五大门派中的北方玄武门，这次我们来看看另一个门派——南方朱雀门。南方朱雀门中会武艺的门徒全都是女性，也就是说她们的掌门也代代由女性继承，这在五大门派中独树一帜。正因为女性在该门派的特殊地位，男性的地位相对就显得比较卑微，村中的男性是不允许靠近总堂的，而且，如果他们要靠近掌门人，他们会被加倍防备。

▲朱雀门中，男人是不允许靠近总堂的。



▲作为南方朱雀门地位最高的人，祝游得到门人和弟子的极大信任。

祝游
南方朱雀门的门主，头脑冷静，遇事会深思熟虑，考虑万全。但是很多事情会深埋心底，不愿告诉旁人，给人以刚毅的感觉。她有个弟弟在外旅行，一直很担心弟弟的安危。

忧敏
南方朱雀门的弟子，性格活泼，由于年纪比较幼小，说话做事总是毫无顾忌，不过她对门主祝游非常忠心，警惕性极高，对于任何有可能伤害到门主的人她都会毫不顾忌地出手。



▲主角神武的突然来到令忧敏大为警惕，以为他会对门主不利，于是拔剑相向。

用华丽的剑技击倒敌人

南方朱雀门的剑术是由女性所创，所以她们的招数处处都融入了女性曼妙动人的姿态，往往在翩翩起舞中伤人于无形。朱雀门剑术的最大特点便是旋转，用剑旋出一道道剑光，或以敌人为中心旋转进击，令敌人眼花缭乱，露出破绽，然后突然使出杀招。


▲由于旋转攻击的范围很广，对付多数敌人时朱雀门的剑术会发挥很大威力。


▲朱雀门的剑术为女性所创，舞动起来格外优雅。

火之气功术



从以前的报道中大家应该已经得知，五大门派各掌握一种属性的气功术，这是各大门派中的高级秘术。上次介绍的北方玄武门掌握的是水之气功术，而南方朱雀门掌握的则是火之气功术，她们能操纵火之力将周围的敌人瞬间烧为灰烬。

◀火之气功术的威力极为强劲，升级到高段后会有爆发效果。

充满东方风情的央卦大陆

《天地之门》的故事发生在一个被称为“央卦”的大陆上（如右图），这个大陆由五大门派的势力所构成，分别是中央麒麟门、东方青龙门、西方白虎门、南方朱雀门和北方玄武门。每个门派都拥有一把象征本门无上权力的宝剑，而中央麒麟门突然发动的偷袭，目标正是其他四派的宝剑，为了一统整个央卦大陆，中央麒麟门的魔爪不断伸向其他四派。





主角神武的冒险之旅充满危机，在对抗中央麒麟门的过程中，他的脚步将踏遍整个大陆，修习各大门派的武术招式，见闻各地风土人情……玩家将通过神武的视点，体验一段精彩刺激的冒险经历，同时也可欣赏到一幅幅充满东方风情的画卷。

流程进一步公开

神秘剑客出现

惨遭灭门之灾的东方青龙门弟子神武，为了对抗中央麒麟门的野心，踏上了冒险之旅，在机缘巧合之下他拯救了同门师妹水铃，两人一起迈向修炼幻之秘剑“三盘剑”的旅程，卷入了横跨央卦东西南北中等五大门派的明争暗斗之中。而本次所公布的剧情，讲述的是两人为保护遭中央麒麟门觊觎的一把宝剑，而赶往南方朱雀门的剧情。在途中经过“香禁洞”时，水铃却忽然丧失理智，对真武刀剑相向，正在神武不知所措之际，一位独眼神秘剑客突然出现，为神武解了围。



▲在前往朱雀门的途中，水铃突然失去理智。

灵凯

不属于任何门派的流浪剑客，为人极讲义气，锄奸扶弱，在世界各地不断流浪修行，至于他的身世则没人知道。



◀剑客灵凯的武艺相当高超，实力应该在神武之上。



▲幸亏剑客灵凯突然出现解围，神武才免受伤害。

刺客袭来

被神秘剑客灵凯所救后，神武与之结伴同行，共同前往南方朱雀门。就在神武见到门主祝游时，一位女刺客袭来，而她竟然曾经是朱雀门的弟子，现在成为中央麒麟门的爪牙，前来夺取宝剑。



▲神武成功见到门主祝游，向她询问水铃丧失理智一事。

▲女刺客焰兰突然出现，前来抢夺宝剑。



▲神武挺身而出，与之展开对决。



焰兰

曾经是南方朱雀门的弟子，不过现在已经成为叛徒，为中央麒麟门办事。意志力非常坚定，不达目的誓不罢休。



太鼓之达人 携带版

PSP

太鼓の达人 ぽ～たぶる

◆Namco◆MUG◆预定2005年8月4日◆日版

◆1～4人◆230KB以上◆4800日元

◆对应PSP无线LAN◆推荐玩家年龄：全年龄

文 雷伊

Namco的和风式音乐游戏《太鼓之达人》不仅在街机厅非常受欢迎，2002年10月在PS2上推出的家用机版第一作更是曾经创造了近80万的销售佳绩！现在，这款超人气的音乐游戏也即将在PSP上登场了，而且发售日也已经定在了今年8月4日！想要随时随地享受热血沸腾的太鼓演奏的玩家可千万不要错过这款游戏哦！

对应太鼓专用控制器是PS2版《太鼓之达人》的一大乐趣，虽然本次PSP版的《太鼓之达人 携带版》可能并不会推出专用的控制器（至少现在还没有公布），不过这并不代表游戏的乐趣就会锐减。比起PS2版，《太鼓之达人 携带版》不仅增加了对应PSP滑杆、一机双人玩等全新玩法，而且还可以利用无线LAN来进行4人对战！再配合上掌机随时随地都可以拿出来玩的便携性，因此这款游戏的魅力可以说丝毫不亚于PS2版！



▲积累到一定分数就能取得特定称号。

新音符登场

本次的《太鼓之达人 携带版》在原来的基础上，加入了一种名叫“铃铛音符”的全新设定。当屏幕上出现铃铛音符的时候，就会切换成特殊画面。画面中央紧闭的门上方会出现特定数字，根据相应的数字来不断转动PSP的滑杆就可以把门打开。如果转动速度快的话，还会出现不同的角色，并且使得分直线上升！



◀▼门被打开了，猥琐的和田犬出现在画面正中央！

大·变·活·狗！

一台PSP双人玩

不知各位读者有没有试过PSP版的《狂热噗哟噗哟》，两人同时玩一台PSP的创意玩法对于情侣来说真是非常温馨的。这次的《太鼓之达人 携带版》同样引入了双人同机游玩的模式，其中1P玩家可用方向键来敲鼓正面，用L键来敲鼓侧面；而2P玩家则是用△、□、○和×来敲鼓正面，用R键来敲鼓侧面。当然，如果你对自己演奏实力有信心的话，也完全可以一人挑战双人模式。



▲▶这画面是1P乐谱，下画面为2P乐谱。

迷你游戏全新收录



纸相扑

非常考验玩家判断能力的一个迷你游戏。画面中央的两名相扑选手分别代表玩家和对手，玩家需要根据画面下方的提示敲鼓来将对手轰出场外。其中红色标记代表“咚！”(敲鼓正面)，蓝色标记代表“咯！”(敲鼓侧面)。如果快速准确地输入指令，便可以一举将对手推出擂台。

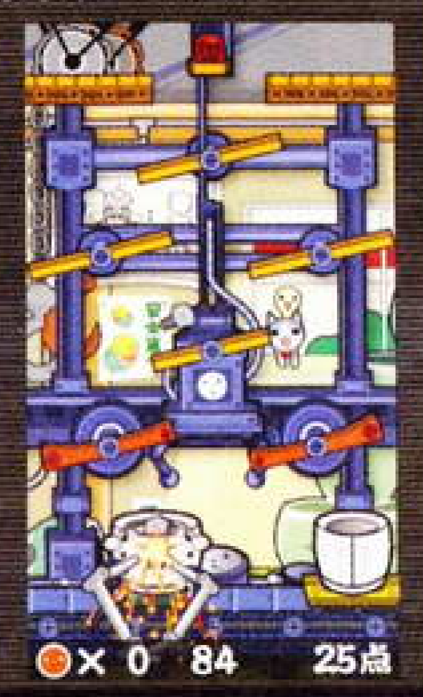




太鼓工房

单人专用迷你游戏。在这个迷你游戏中，玩家将体验到装配太鼓的过程。画面上方会不断地落下太鼓部件，玩家需要利用PSP的滑杆来将这些部件装到画面下方的太鼓半成品中去，最终装配成一台完整的太鼓。做出的太鼓越多，得到的分数也就越高。





最多4人同时游戏

利用PSP的无线LAN功能，本作可以支持最多4 人联机对战。在多人演奏模式中，可以实现4人同时游戏，而迷你游戏的参与人数则最多为两人，其中“太鼓工房”为单人专用游戏。



追加乐曲检索功能

丰富的收录曲目一向都是《太鼓之达人》系列的一大卖点，这次的PSP版加入了非常体贴玩家的乐曲检索功能。玩家可以根据乐曲种类、难度、50音等顺序来检索乐曲，非常方便。

收录曲目一览

本次《太鼓之达人 携带版》的选曲采用的是“系列精选曲目＋新曲”的形式，下面列出本次收录的部分曲目名单，其中哪些是系列首次收录的曲子，相信FANS一眼就能看出来吧☆

南梦宫原创曲目
太鼓のマーチ
ドラゴンスピリットメドレー
Ridge Racer
块オンザロック～メインテーマ

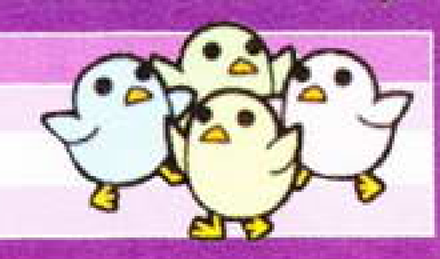
南梦宫原创曲目
もじぴったんメドレー
スクロールミカ
虹色・梦色・太鼓色
音符の歌



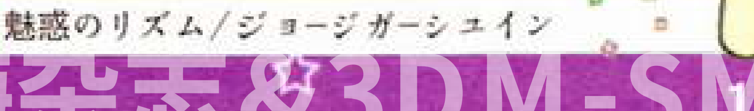
J-POP
ネオメロドラマティック
花
ツバサ
NO MORE CRY
未来の地图
さくらんぼ
お祭り忍者
TRAIN-TRAIN
Choo Choo TRAIN
夏祭り

动画
リライト
ignited －イグナイテッド－
DANZEN！ふたりはプリキュア
(Ver.MaxHeart)
愛をとりもどせ！！
CHA-LA HEAD-CHA-LA
ラムのラブソング
タッチ

娱乐
マツケンサンバⅡ
TRUTH
WE WILL ROCK YOU



古典
トルコ进行曲／モーツアルト
ワルキューレの騎行／ワーグナー
ザ エンターティナー／スコットジョプリン
魅惑のリズム／ジョージガーシュイン



文 铭风

全面强化！機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱 PSP
机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
◆Bandai◆SLG◆预定2005年8月11日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边

正统的高达迷们准备脱帽吧！2000年于PS登场，在FANS中大受好评的SLG名作《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》已经决定在PSP上推出移植版！原本就极具个性的原作会以什么样的形态在新的平台上出现呢？作品中会加入什么新要素？OK，就让我们来先睹为快吧！

PSP版本的真正形态！

PS版全部内容＋追加DISC一网打尽！



PSP版本的最大卖点之一，除了构成游戏主轴的PS版本篇(联邦军篇、吉翁篇之外)，PS版追加碟《攻略指令书》中增加的游戏剧本也会一并收录。并且这其中有相当一部分是含有恶搞意味的剧本。一定会让传统高达的死忠们忍俊不禁。可以说，无论是从游戏内容的数量上还是质量上，本作都是堪称是集大成的作品，极具收藏价值。

AI的思考时间大幅缩短！

PS版的《吉翁的系谱》中在敌方势力较多的情况下，AI的思考速度会出现一定时间的延迟，使整个游戏在流畅性上打了一个小小的折扣，不过这个问题在PSP版中也得到了完美的解决。不仅大幅缩短了AI的思考时间，在AI方面也做出了一定程度的强化。仅凭这一点，应该就能让不少玩家把PS版的游戏封盘了吧。



收录大量动画，总时间超过45分钟！



PS版本中的片头及片尾动画当然是完全收录！并且游戏中随流程推进播放的动画也无一漏网。高达史上的著名场面都会在PSP上完全重现！不仅如此，厂商还会对所有动画进行高画质处理，16：9的画面与高画质动画必定能使玩家们得到远高于PS版的视觉享受。



真正战略级的SLG！系列的最大魅力所在！



高达也算是游戏界里的常客了，在“《基连的野望》系列”问世之前与高达有关的各种SLG游戏也出了不少。不过这类游戏几乎都是把重点放到了“MS与MS”之间的战斗上，相反从“战略”的角度再现高达世界魅力的作品却是难觅其踪。而“《基连的野望》系列”恰恰填补了这个空白。玩家在游戏中可以真正从一个战略家的角度去享受运筹帷幄所带来的快感。科技、开发、投资、情报、战斗，占领这些息息相关的要素都会影响战局的成败。想挑战一下自己的战略眼光和大局观吗？那就来试试这款《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》吧！



战略部分在游戏中所占的比重是很大的，前面所说的各种战前准备都是战略的一部分。常言说得好，攘外必先安内，只有先将本方的内政及生产、供应等准备工作做好，才能在战场上所向披靡，各位可要切记哦。

MAP 宇宙间的圈地运动！各方的势力范围一目了然！

地图上以颜色清楚地标明了各方势力的控制范围。红色的部分是吉翁军占领地，蓝色的部分是联邦军占领地，而无色的则是中立地区。将光标停在指定的地点上就可以进行生产等行动。



◀ 地面上最著名的就是联邦军的总据点加布罗了。复杂的地形也是地面和宇宙的显著差别。



▶ 宇宙中有着相当多的地区，除了吉翁军的总据点SIDE3之外，还有诸如所罗门及月神二号等军事要地。

特别 特殊事件也很重要

实施某些特殊的作战提案或是发表演说提高士气。



情报 知己知彼，方能百战不殆。

可以查看我方人员配置、占领地情况。并且还能提高我方的的情报能力，情报能力上升的话，不仅可以看到敌军的情况，还能提前察知敌方的大规模作战行动。



▲驾驶员和机体之间的搭配是非常重要的。

其他 外交及其他事件

与中立势力或是其他势力结盟也是可能的，此外还有许多事件可以触发，这都会推进剧情的发展。



开发

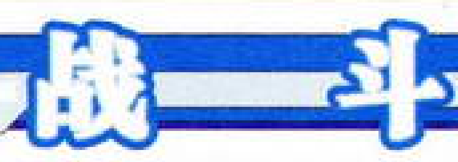
有计划地进行开发和生产也是值得研究的课题。

提升我方的技术等级。技术等级共包括基础技术、MS技术、MA技术、敌性技术4项。随着技术等级的提高，各种各样的新机体也会应运而生。





◀▲驾驶员和机体之间的搭配是非常重要的。



战斗

与敌方短兵相接，展开激烈的战斗，以扩大本方的势力范围。

战场

熟悉地形是取得胜利的坚实保障。

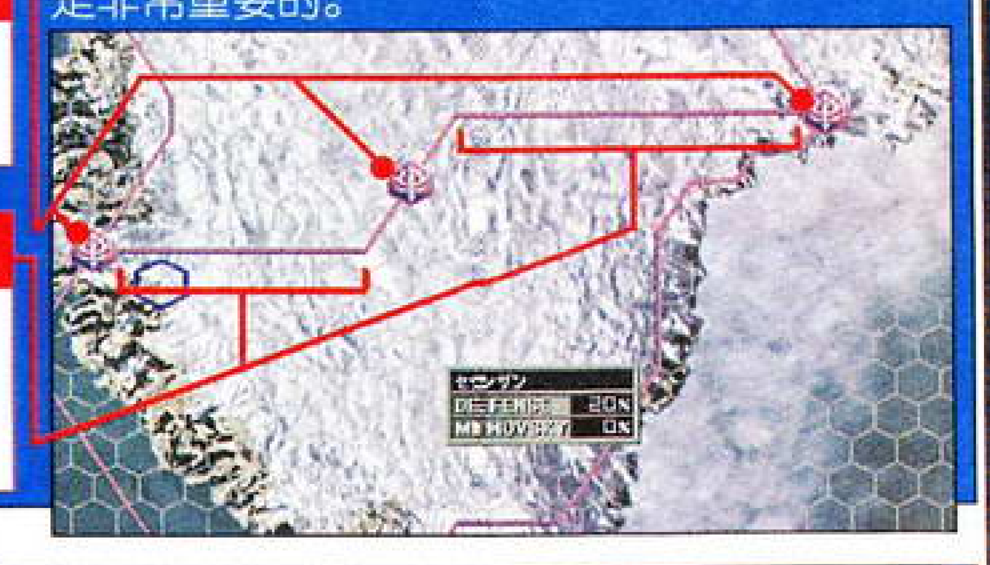
地面上的山地、丛林、雪山，宇宙中的陨石与残骸，这些复杂多变的地形都会对战斗带来影响。灵活根据地形选择出击的部队是非常重要的。

据点　战场上的重中之重

能够回复我方的耐久力和物资，也能带来较高的防御效果。

补给路线　战场上的生命线

连接据点与据点之间的补给路线，为了保证据点的正常运作就必须保护好这些“生命线”。



战斗

围绕战场展开的激烈攻防。

人物之间的对话

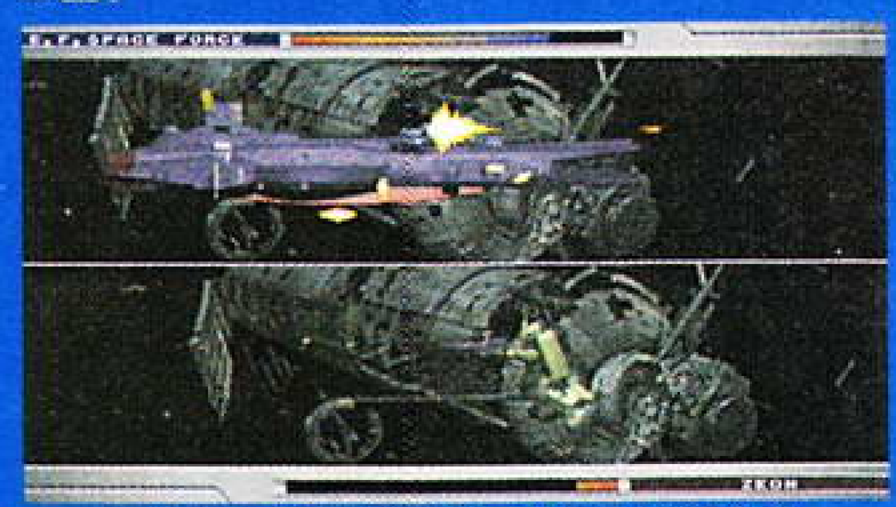
邻接的人物之间常会有对话发生，这些会话带有提升部队士气的效果。和敌人也有可能发生对话事件。



◀熟悉原作的玩家对这些情节都应该是耳熟能详的了。

临场感十足的战斗画面

16：9的画面下，战斗动画魄力倍增。当然，想节省时间的玩家也可以选择关闭战斗画面。



▲画面上下两端的横条表示的是双方的耐久力。

ザクII初期型：マシンガン

開戦時の公国軍の主力MS。ルウム戦役において多大なる戦果を挙げ、公国軍を圧勝に導いた機体である。開戦前から対MS戦の可能性を示唆していた諜報部の進言で、スパイクアーマー、ヒートホークなどの格闘戦装備が施されている。

图鉴

内容丰富的机体、人物资料库

本作中同样有着大量的机体、人物的CG及简介供玩家们收集。由于只有在游戏中以我方成员的身份登场的人物和机体才会被记录在案，所以要想达成100%的完成度就必须完成所有势力的剧情。

绚丽的画面！更新的系统！全面的进化！

星际战士





身为PSP玩家的你如果在为PSP上缺乏正统派的纵版射击游戏而闷闷不乐的话，那么这款Hudson公布的《星际战士》一定能让你眼前一亮。闪避与击坠的快感即将在你的手中再现！

星际战士 **PSP**
STAR SOLDIER
◆Hudson◆STG◆预定2005年7月21日◆日版
◆1人◆256KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

各位玩家们在听到《星际战士》这个名字时会否觉得有些耳熟呢？回答是YES的玩家就可以算是游戏人群体中的“老一代”了。当年Hudson于1986年在FC上推出的这个游戏就以流畅的操作和良好的射击手感获得了好评。如今这款射击游戏名作即将在PSP上复活了。不，也许称之为转生更为合适！

16：9？NO，是9：16！

相信去街机厅玩过射击游戏的玩家都知道，纵长的画面最适合表现纵版射击游戏，PSP的横16：9画面要怎么做才能达到这一效果呢？答案就是，把PSP竖起来玩！看了这幅图大家就会明白了。虽然刚开始玩时也许会觉得不太习惯，但经过一段时间的适应后就能在掌机上体会与街机版射击游戏相同的火爆感觉了。说起来《星际战士》也是第一款必须把PSP版竖起来才能玩的游戏呢。

▲赶快拿起自己的PSP来体会一下吧。



▲完全可以媲美街机游戏的大魄力！这就是纵长的画面带来的震撼！

画面素质的提升可说是尽显游戏业20年的技术进步，玩过FC版的玩家们想起当年的情景都会有恍如隔世的感觉吧。PSP版《星际战士》中无论是自机还是敌方BOSS都描绘得非常细致，大范围的激光，密集的弹幕都足以让射击迷们热血沸腾。当然，FC版本中一些个性化的敌人也会再度出现。

三大模式

普通模式

《星际战士》的主要游戏模式，就像绝大多数的射击游戏一样，在这个模式里玩家要一边消灭蜂拥而至的敌机一边不断地前进。当然，追求最高得分也是这个模式的一大乐趣。

2分模式

在两分钟的时间内以消灭尽可能多的敌人为目标的模式。

5分模式

基本规则与2分模式相同，不过时间延长为5分钟。

文 雷伊



遥远的时空中2

遙かなる時空の中で2

PSP

◆Koei◆AVG◆预定2005年6月30日◆日版

◆1人◆992KB◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

超人气女性向恋爱游戏《遥远的时空中2》PSP版的发售日马上就要来临了。作为一款移植作品，本作加入了如随时存盘、随时观看经典过场，追加新情节等体贴设定。此外，遵照传统，游戏还预计会推出搭配PSP多功能保护包的同捆版，甚至还有与PSP主机的同捆限定版。当然，对于一般玩家来说，游戏最大的魅力还在于水野十子老师笔下的众多帅哥了，下面我们就来介绍一下这八位花样美男吧！

八叶完全档案

源 赖忠

声优：三木真一郎

天之青龙，不善言辞的忠义之武士。对于贵族和神子非常谦卑，在任何时候都保持了从容的处世态度。



划破天际的一阵清风

高仓 花梨

飘降而下的白色之影

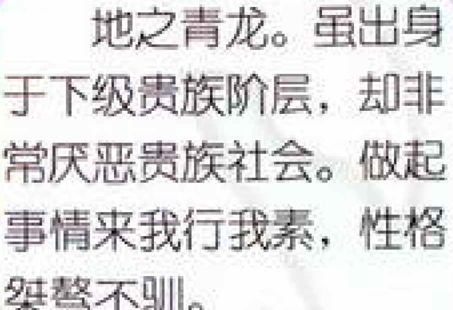
本作的主人公。虽然外表只是一名普通的高中生，但真实身分却是龙神神子转世。为了拯救异世界"京"而被龙神召唤，并和八叶一起与邪恶势力展开斗争。

平 胜真

驰骋大地的迅猛之雷

声优：关智一

地之青龙。虽出身于下级贵族阶层，却非常厌恶贵族社会。做起事情来我行我素，性格桀骜不驯。



伊里

豪情冲天的炽热火焰

声优：高桥直纯

天之朱雀。虽然目前只是一名见习僧兵，但却非常擅长棒术。尽管平时性格让人捉摸不定，但内心却非常温和。

彰纹

滋养大地的温暖鼓动

地之朱雀。身为天皇接班人的他是八叶中地位最高的一位，但是如"鬼之一族"般金发碧眼的外形特征却让他非常困扰。

声优：富田幸季

利用“应援合词”系统加深彼此的信赖吧！

虽然游戏中有“院”、“帝”两个派系，但双方的目标都是要消灭“鬼之一族”。在战斗时，玩家可以操纵主人公和八叶与邪恶势力展开对峙。战斗过程中玩家可以对八叶提出各种建议，并对他们说一些鼓励的话提高他们的集中力。由于八叶的性格都不相同，所以在采取行动前一定要弄清楚他们每个人的爱好及性格特征。如果成功的话，那么就会出现“应援合词”事件，信赖度便会大幅度上升，而战况也会对我方更加有利。







▲战斗时必须活用“应援合词”系统。

八叶完全档案

安倍泰继

徘徊大地的流浪之魂



声优：石田彰

地之玄武。实力超群的阴阳师，因为对什么事情都抱着轻描淡写的态度，所以常常给人留下非常冷淡的印象。

翡翠

闪耀大地的一片晶精

声优：井上和彦

地之白虎。海贼集团的栋梁之才，虽出身卑微为人却极具修养，只关心自己觉得有趣的东西。



藤原 幸鹰

探求天宇的真实阳光

声优：中原茂

天之白虎。为人具有极强的正义感，不允许社会有半点扭曲。担任检非违使别当（官名，地位相当于中国的大理卿）一职。

源 泉水

从天而降的优雅暖流

声优：保志总一朗

天之玄武。虽然具有贵族血统和高官之位，却对政治完全没有兴趣。心中非常崇尚佛道，是位吹笛能手。



文 LIKY

战国Cannon 战国ACE第三章

战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III

PSP

◆X—Nauts・Psikyo◆STG◆预定2005年7月28日发售◆日版

◆1人◆320KB◆4800日元

◆对应周边未定



即将在PSP上登场的"《战国》系列"最新作《战国Cannon》吸引了无数STG玩家的目光，这款原创新作在继承了系列特有的古朴风格和射击爽快感的基础上，又加入了全新的系统，令玩家获得更加纯粹的射击体验。下面我们就来看看这款独具韵味的射击游戏吧。

游戏画面解说



16：9宽屏所带来的……

本作的进行方式与系列的二代一样，为横版卷轴射击游戏，而PSP特有的16：9宽屏能够轻而易举地满足横版射击游戏对画面的需求，游戏可表现出更宽阔的场景，对于玩家来说，宽屏带来的不仅仅是视觉上享受，在躲避子弹时应该会有更多的反应时间。画面中，右下角显示的是敌人的HP槽，射击游戏中出现敌人HP槽，这也算是本作的一个特色了。

新系统——临界倍率系统

本作新加入的"临界倍率系统"是为那些追求高分的硬派玩家量身定做的，只要满足特定的条件，就可以取得正常情况2～10倍的分数。熟练掌握后，你将轻易达成令人乍舌的高分，这也正是STG FAN所不断追求的境界。那么怎样达成呢？简单来说就是利用Cannon射击来完成最后一击，只要这一击的伤害值超过敌人残留HP的上限，便可达成奖励条件。用Cannon射击超过敌人残留HP上限的这一过程被称为"Over Kill"（可理解为过载），因为Cannon射击的伤害值是一定的，那么敌人的HP越少，"Over Kill"超过的量越大，临界倍率也就越高，获得的奖励分就越高，这就是"临界倍率系统"。所以，先用普通攻击将敌人能的HP削减到最低，再发动Cannon射击便能获得最高的奖励。



主角的3种攻击方式

本作中，主角拥有3种不同的攻击方式，分别是普通射击、Cannon射击和Bomb攻击。普通射击也就是传统的射出子弹，威力虽小，但是可以连射，这也是主角最主要的攻击方式；“Cannon射击”是本作新加入的攻击方式，Cannon本身有大炮的意思，以它为名的攻击方式的确具有大炮般的威力，破坏力比普通射击高得多，但是不能连发；至于Bomb攻击也就是我们俗称的“保险”，是救命的法宝，发动时可以看到充满魄力的表现画面。

▶正光的Bomb攻击



▶普通攻击的优点是可以连射。

静如止水的公主——静姬

如水一般安详宁静的公主，却不幸地卷入到这次傀儡军团的事件中，突然失去踪迹，难道是被傀儡军团绑架了吗？这让与她有婚约的正光焦急不已。

游戏的最终BOSS 被魔王控制的邪教总帅

敌方BOSS大公开

“《战国》系列”的一大魅力就是众多充满个性的角色，这其中不光有各位主角的风采，敌方角色同样充满魅力，下面我们就来看看敌方BOSS们，他们会在不同关卡的关底等待主角的到来。

饭纲

作为被消灭的前统帅的继任者，他继续统治着邪教，将人类的灵魂植入机械中造出了傀儡兵，带领他们创造自己心中的“理想乡”。

铁斩

看起来像是一个粗鲁的僧人，虽然双目失明，但却拥有恐怖的神通，能够比正常人更准确地听音辨位，是个不可小视的对手。

魅力十足的敌方BOSS

火燕

说话狂妄的女忍者，能够自由操纵火焰，大家可以注意到她的双眼颜色不一，这是因为她那只红色的眼睛是独特的“义眼”。

冷螺

充满谜团的妖艳美女，说话常常令人琢磨不透，与铁斩和火燕比起来，她显得非常与众不同。

▲在每一关的关底会遭遇难缠的BOSS。

文 雷伊

将世间的恶者抹杀于黑暗之中！

天诛 忍大全

TENCHU SHINOBI TAIZEN

备受期待的"《天诛》系列"最新作《天诛 忍大全》的发售日已经定在了7月28日。届时玩家们就可以随时随地享受"忍杀"的乐趣了。而随着发售日期的临近，关于本作的新情报也陆续放出。

天诛 忍大全	PSP
天诛 忍大全	
◆From Software/K2◆ACT◆预定2005年7月28日◆日版	
◆人数未定◆240KB◆4800日元	
◆无线通信机能	

两位正义的行刑者再度复出！

继力丸和彩女之后，官方又公布了两位将在本作中登场的主人公，而他们也都是系列玩家们熟知的老面孔。能同时使用历代游戏里的主人公，这也的确对得起"忍大全"这个副标题了。究竟在本作的剧情中这4位杀手之间会有什么样的精彩表现呢？这也是FANS关注的焦点。

系列主人公全体出击！？

铁舟

乡田藩的杀手。白天的身份是一名普通的医生，而到了晚上则会成为替天行道的地狱引路人。《天诛3》的第三主人公。是个做事情有始有终，很有杀手气质的人。

▲在任务中也会遇到许多人物及事件。

凛

《天诛 红》中与彩女搭档的少女。自小便接受了忍者的训练，自从养育自己的叶隐之里遭到毁灭后便开始了自己的杀手生涯。

主人公选择

◀从4位主人公选择自己中意的一位进行游戏，不过从这张图上可以看到除了已知的登场人物之外还有不只一个的"？？？"存在，难道还有隐藏的人物？





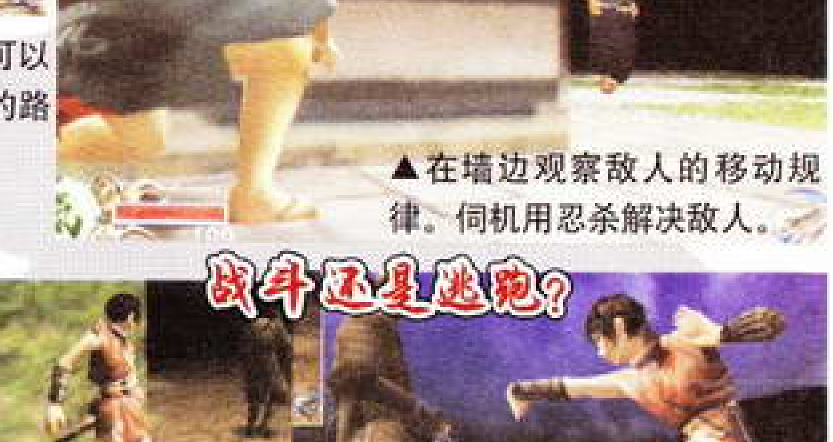
▲▶登场人物使用的招式是完全不同的，充分熟悉他们的招式非常重要。

充分利用地形



◀▲通常都会有很多路线可以到达目的地，找出最安全的路线也是游戏的乐趣之一。

观察敌人的动向



▲在墙边观察敌人的移动规律，伺机用忍杀解决敌人。

利用身边的一切隐藏自己

在忍者的世界里不需要兰博，“隐秘行动”才是忍者的风格。将自己隐匿于黑暗之中，在敌人完全没有察觉到自己的情况下完成任务是每一个忍者要谨记的行为准则。游戏中的场景非常复杂，能够为主人公提供很多藏身之所。根据敌人的位置和周遭的状况，灵活地利用地形隐藏自己并看准机会将敌人一击必杀正是“《天诛》系列”的精髓所在。

战斗还是逃跑?

▲人有失手，马有失蹄，忍者也会打喷嚏……如果不小心被敌人发现的话，是与敌人正面交锋还是脚底抹油就取决于玩家的判断了。

多种多样的“忍杀”方式

在没有被发现的情况下接近敌人就可以发动“忍杀”，将敌人一击毙命，这也是系列的招牌之一，同时也是爽快感的最大来源。本作中每位主人公都有着种类繁多的“忍杀”动作，具体使出哪一种则要取决于和敌人的距离以及发动攻击时的方向等因素。

水遁之术

忍具也是必修课



▲系列的代表性忍具之一——钩爪。

▲在必要时还可以潜入水中躲避敌人的视线，不过要小心在水中行动所发出的水声。

铁舟是以力量决胜负

而凛则是以杂耍般的动作见长



眨眼间敌人已经魂归天外

◀▲什么是暗杀的艺术？本作能给你一个答案。

只要在指定的店家提前预定《天诛　忍大全》，就有机会得到限量的UMD影像碟“天诛～必携之书～”！内含大量FANS不容错过的秘藏影像。

只有预定者才能得到的珍贵资料



选用不同的主人公就能玩到不同的剧本和任务，并且这些任务的绝对数量也相当令人满意。主人公之间在剧情上究竟会有什么样的关联呢？实在是很令人期待。

任务也会根据主人公而变化





▲似乎每个主人公都至少会有8个独有的任务。

来自Konami的原创S·RPG《十二勇士 战国封神传》以天马行空般的故事背景以及唯美的人物设定倍受玩家瞩目。游戏的发售日目前已经定在了今年8月25日。这次我们将为大家带来游戏的序盘故事介绍以及进一步的系统分析。当然，新公布的几位角色我们也会抢先公布他们的最新资料。

文 雷伊

Twelve トゥエルブ 戦国封神伝

十二勇士 战国封神传	PSP
Twelve～战国封神传～	
◆Konami◆S·RPG◆预定2005年8月25日◆日版	
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定	
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄	

序盘故事大公开

《战国封神传》的故事围绕着借助魔神之力妄图统一大和的尾张魔王政长与葵天缘率领的讨伐军之间的战斗而展开，为大家展现了一个充满魅力的奇幻世界。为了与政长抗衡，天缘等人开始了四处奔走寻找拥有神器的传说中勇士的旅程。这次我们率先为大家介绍游戏序章以及第一章的剧情概要，让大家先行体会一下游戏故事的魅力所在。

序章 天之遁道

在京之山中与天缘相遇



战国时代的大和。尾张政长企图借助曾经差点毁灭过世界的魔王之力来扩张自己的势力范围，另一方面，流浪世界各地的主人公在京之山中偶然遇见了被追杀少女。少女名叫葵天缘，是尾张家的人质。在帮助天缘摆脱追兵后，主人公和天缘两人的武器突然发生了共鸣！受精灵之力加护的神器终于凑在了一起！



第一章 第一节 大和之雨

消灭京内出没的亡灵！

在摆脱了追兵后，天缘一行准备赶回自己的领地江户。为了能够自由通过途中的各个国家，天缘接受了皇帝颁布的政长讨伐令。同时，她还接受了另一项任务——击退南大门的亡灵。

▼外表柔弱的阿雪是东宫的侍女。



▲皇帝之子东宫与其侍女将协助天缘一起讨伐亡灵。

第一章 第二节 无明之火

政长的爪牙正在逼近！

虽然主人公一行成功击退南大门的亡灵，但京都却出现了新的亡灵。回到京都的主人公等人与自卫队的无名一起，向亡灵发起了挑战。出人意料的是，事件背后的策划者竟然是尾张军的武将、藤吉的部下美奈留和武升。



▲天缘与侍卫们一起与亡灵们展开了战斗。

▲身为尾张军一员的美奈留竟然出现了，难道事件的幕后黑手是尾张政长？

游戏系统详细说明

和很多战棋类游戏一样，本作是分章节来进行游戏的。每个章节又分为与同伴们对话的剧情部分以及指挥部队和敌人作战的战斗部分。下面，我们就来分别说明一下剧情部分和战斗部分的进行过程。

剧情部分流程

▶每章开始前会表示现在所处的据点，选择之后便会推进剧情。

① 地图画面

▶解说人员登场，她会向玩家说明故事梗概以及目前的状况。

② 解说画面

③ 通过对话推进剧情

▶紧接着的就是对话画面，如果有敌人出现就会进入战斗部分。

进入战斗

战斗流程大检阅

对话完毕后就可以进入战斗了。战斗部分采用了一般S·RPG的回合制系统，如果达成胜利条件的话就可以结束战斗。虽然游戏的战斗系统比较传统，但由于加入了军师效果等全新系统，因此玩起来还是很有新意的。

战斗发生

战斗流程

步骤	名称	说明
一	军师选择	根据所选军师的不同，效果也会不尽相同。
二	本阵	在此可以进行战斗的准备工作，比如可以购买道具和装备，确认敌方情报等等。
三	部队配置	可以自由安排参战人员的位置。
四	战斗	达成胜利条件就可以结束战斗。

章节结束

一 军师选择

当游戏进行到一定程度时，玩家便可以从同伴中选出一位来做军师了。根据所选军师的不同，战斗时他们所发挥的“军师效果”也会不同。如无名的军师效果是“倾听刀声”，可以提升我方在战斗中的会心一击出现率；大和的军师效果为“讨价还价”，可以用更低的价格购买道具等等。此外，选择之后还会发生特殊的对话画面，并提高他们的友好度。军师变更同样也可以在本阵画面中进行，不过这样是看不到对话画面的。



▶活用军师效果就能令战斗更加轻松。

二 本阵

确定好军师之后，便可以进入本阵画面了。在本阵画面中，玩家可以进行购买道具、装备仙玉等战前准备。做好准备后选择“出击准备”就会进入部队配置画面。

主要指令 装备仙玉

作为精灵和土地神力之结晶的仙玉主要从战斗中获得。把它们装备在同伴的武器上，便可以提高武器的攻击力并让武器拥有某种属性。每种武器拥有的仙玉槽数量不尽相同，玩家可以根据仙玉槽的数目来装备相应数量的仙玉。



▲根据不同的敌人装备不同仙玉是战斗的基础。

装备武器

在本作中，每位角色可以装备主武器和预备武器两种武器。主武器一般是战斗中攻击敌人的主力，而预备武器则必须在战斗中切换才能使用，基本上起到一个辅助性作用。



▶在两种武器上装备不同的仙玉能够灵活应对各种不同敌人。

购买道具

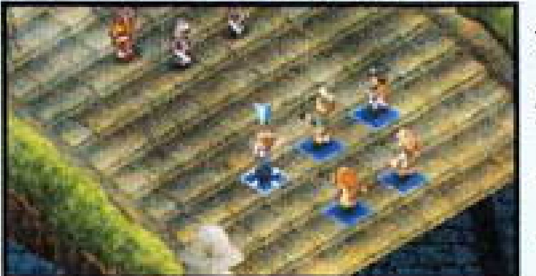
购买充足的回复道具和武器装备是战斗顺利进行的一项保险措施。需要说明的是，根据故事发展情况，这一指令有时不一定会出现。

战斗情报

在此可以确认胜败条件，同时也可以确认战场地图。要想更方便地完成游戏，战斗情报是必须要参照的。

三 部队配置

选择好出击同伴后就可以将他们配置在战场上了。地图上的蓝色格子中可以自由配置同伴。根据同伴在战场上发挥的不同作用来合理分配同伴非常重要。



◀配置完角色后就会马上进入战斗。

四 战斗

战斗是一般的回合制，轮到我方行动就可以向我方同伴下达各种指令，全部行动完毕后就会转到敌方回合。在战斗过程中必须根据敌我双方所处的形势而采取妥善的行动。



▶每位同伴都有各自的攻击范围。



新公布角色介绍

葵军

阿雪

守护东宫的侍女

侍奉皇帝之子东宫的女性。奉皇帝之命与主人公等人同行。

大和

率领航空团的商人

神户商人团的青年，率领航空团的商人。持有猿之神器“长铳”。

无名

冷静的自卫队长

在京城领导自卫队的年轻佣兵，出生不明。能够熟练地使用大刀。

尾张军

美奈留

明察秋毫的军师

藤吉下属的军师。为人非常冷静，受到藤吉的绝大信赖。

兰丸

使用强力术法的搞笑专家

拥有超群实力的年轻术法使。抓住了别人的弱点就会进行奚落。

武升

英勇无比之『鬼』

美奈留的部下，忠心耿耿地辅佐着知将美奈留，一直守护在她身边。

文 铭风



从《洛克人EXE3》开始，“《洛克人EXE》系列”的每一作都被分为两个版本发卖，而在两个版本发售过后Capcom还会出两个版本的合集。合集一般是将两款游戏的内容进行了汇总，综合了两个版本的内容，让游戏更富有收藏性。但到了《洛克人EXE5》情况就大不一样了，首先《EXE5》的两个版本的发售日相隔了2个月。而两个版本的合集在被厂商重新融合后竟然登陆在了新掌机NDS上。配合新机种和新机能，游戏将会有许多之前两个版本所没有的新东西，让我们来看看吧。

洛克人EXE5 双生领袖 NDS

Mega Man Battle Network 5,Double Team

◆Capcom◆RPG◆预定2005年第三季度◆美版

◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定

◆对应周边未定

NDS的特色功能

在下屏显示地图和菜单，这是众多游戏都有的了，利用触摸来整理芯片文件夹相信大家也都习以为常了。本作的特色在于将下屏模拟成了一个PET，众所周知，游戏中角色的导航员都是存储在PET中的。而我们也可依靠触摸来进行网络的登入登出……更重要的是能够利用话筒来和导航员进行交谈，十分有真实感。

利用NDS的无线通信机能可更方便的进行通信、交换芯片，还可进行多达八人的联机对战。游戏优秀的素质和NDS版的全新要素一定能使新老玩家乐在其中。



切换队员

玩过系列游戏的玩家一定知道，《EXE5》两个版本：“布鲁斯小队”和“加内尔小队”的最大差异便是战斗小队成员的不同，各位玩家一定想着能够将他们都收为自己所用吧。而本作作为两个版本的合集，当然会满足各位的需要。玩家可根据自己的喜好随意切换两个版本的队员来帮助自己战斗，组建自己的梦幻队伍。



▲下屏显示的是导航员的样子，利用“Plug in”按钮可登入网络，十分有真实感觉。

文 铭风

●强大的制作阵容●

负责NDS版原创剧情的是加藤正人，而音乐部分则是由光田康典制作，这与手机版的制作阵容是相同的。可以说这两位大腕级人物的合作本身就是游戏的一大卖点。

剧本 加藤正人

代表作：《异度装甲》、《霸天开拓史》

史克威尔时代曾担任过《超时空之轮》系列的剧本，离开史克威尔后的代表作除了之前提及的几部作品外还完成了《FF XI》等RPG大作的剧本。号称科学幻想剧本界的第一人。

音乐 光田康典

代表作：《异度装甲》、《超时空之轮》

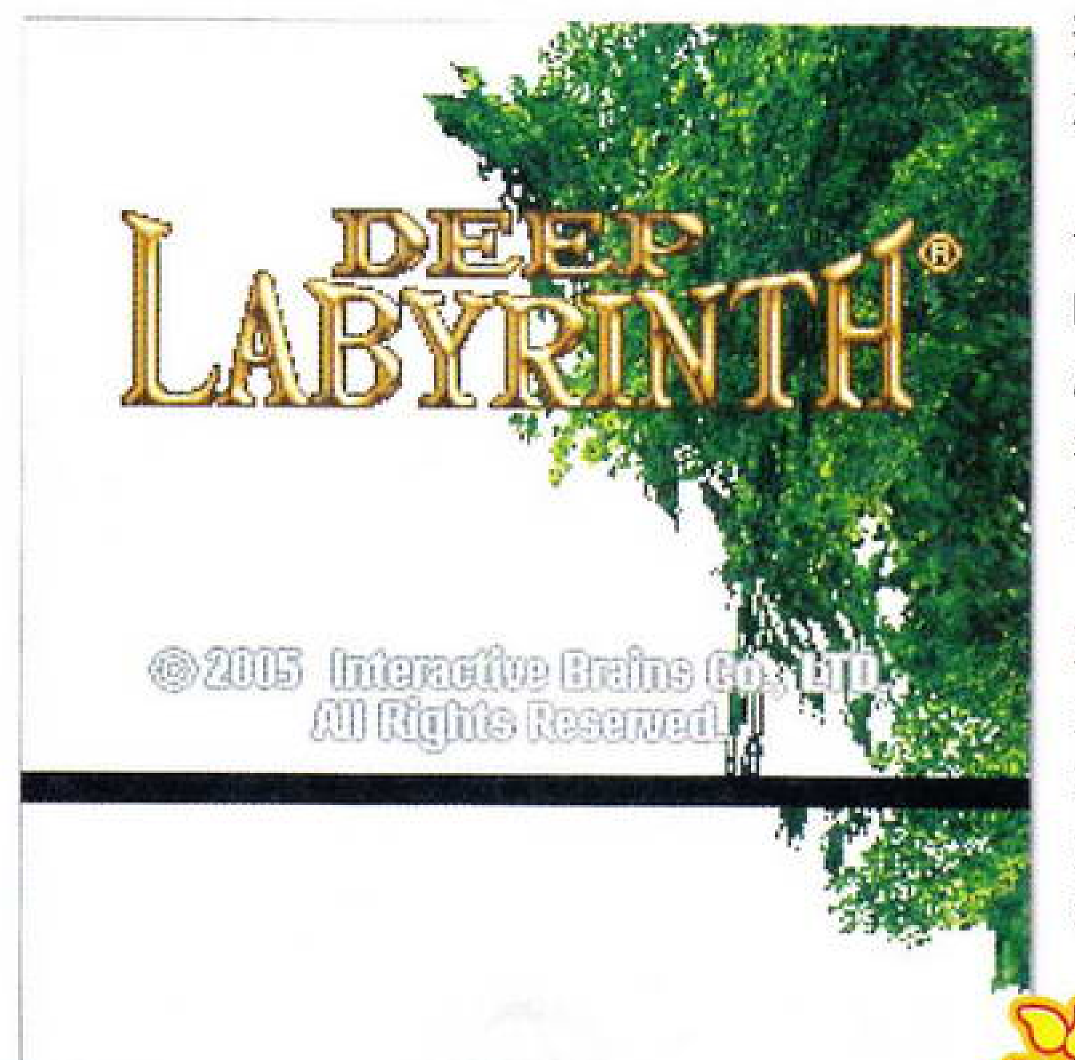
史克威尔时代曾和加藤携手，担任过多部大作的音乐制作。成为自由创作人之后，除了游戏配乐之外，在其他音乐领域也非常活跃。

除了收集版的三章外，更加入NDS版独有的原创剧情

NDS版的《深黑迷宫》除了包含手机版的3章剧情之外，还会加入完全原创的主线剧情——“少年篇”。该剧情中的主人公是一个小学6年级的学生，有一天在和双亲驾车外出时，发生了诡异的事件……在行至临近郊区的地方时，他养的小狗突然鬼使神差地跑进了路边一座废弃的大屋里。随后他的父母为了找回小狗也进入了大屋，然而过了许久也没有从大屋中出来，一切都好像消失在大屋中了一样。担心不已的主人公于是也走进了这座大屋，这时他才发现，这里面已经成为了一个巨大的迷宫……

在这个迷宫里既有各种神秘的妖精，也有那些在迷失在迷宫里的人们所幻化成的怪物。少年的家人和爱犬是否平安？这所大屋过去又发生过什么恐怖的事情？随着冒险的深入，这些谜都将一个个地解开。

NDS版主人公的姓名目前还未公开，现在能够确定的是他是手机版《深黑迷宫》主人公的小学同学，并且也是手机版中的重要人物“Crystal girl”的儿时玩伴。由此推断NDS版“少年篇”的剧情很可能会和手机版有着相当程度的关联。



深黑迷宫

深黑迷宫
DEEP LABYRINTH


◆Interactive Brains◆RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定



《深黑迷宫》是一款3D迷宫型的手机RPG游戏，在日本的用户达到了6万人，评价很高。而本作在经过大幅强化后，预定会在今年夏天于NDS登场。各位国内的玩家们也可以感受到本作的魅力了。

轻松上手、充分发挥触摸屏功能的咒文输入系统

与骸骨骑士的战斗

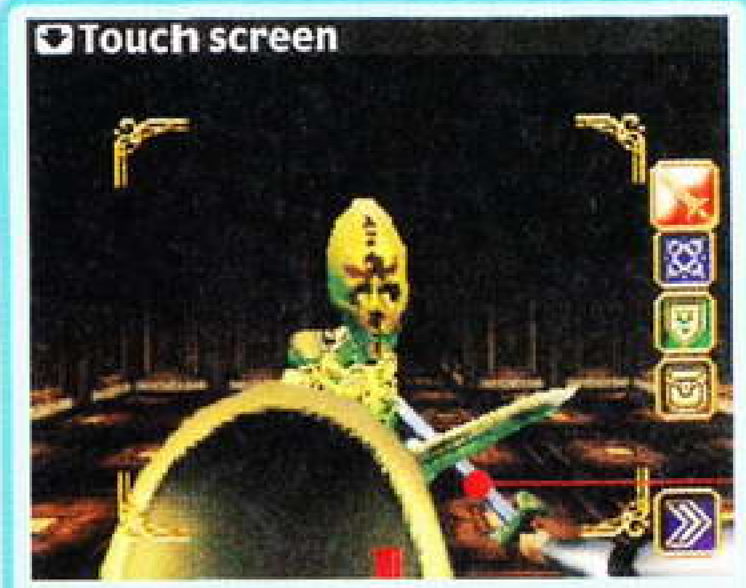
战斗时的攻击手段分为“剑”与“咒文”两类。其中“剑”属于基本的攻击，本作的战斗采取真实时间制，在战斗中敌人会不断地移动，算好敌人的出现位置就可以对敌人挥剑进行攻击。

用触控笔发动咒文

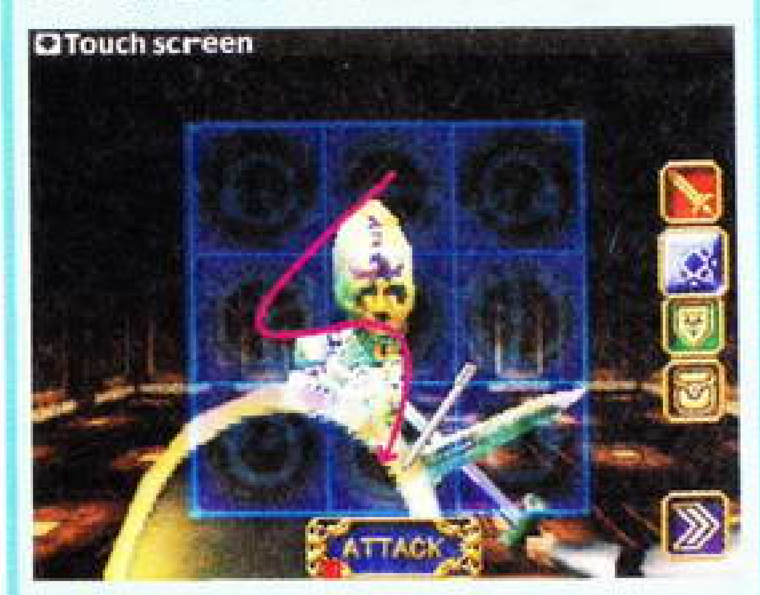
在使用咒文时，首先要选择画面右边的咒文选项，这时画面上就会出现一个3×3的方格阵，使用触控笔在这个方格阵上画出特定的轨迹后就可以发动咒文。至于具体的画法则都隐藏在迷宫中一些特殊的石板上，玩家找到这些石板后就能学到更多的咒文了。图中所表示的是雷之咒文的发动方法

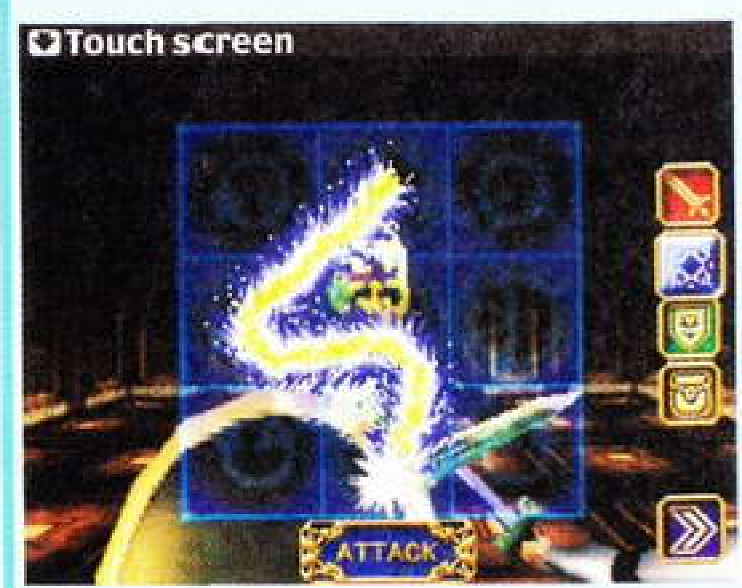


除了刚才介绍的，游戏中还有许许多多其他的咒文。这当中除了一些攻击系的咒文之外，还有回复系的咒文供玩家们使用。此外NDS版中还会加入手机版中所没有的新咒文。会有复数咒文组合而成的强力咒文存在吗？这个可能性也不能排除……



▲装备了剑与盾的骸骨骑士是相当厉害的敌人。对付这样的强敌时可以尝试使用咒文





▲触控笔所画出的轨迹会以这样的的方式表示出来，只要画出正确的轨迹就能顺利发动咒文

上下屏幕充分展现出怪物的压迫感 同时也能方便地浏览地图

在手机版上，地图是显示在主画面内的。而NDS版则是用上屏幕来显示地图，并且地图还分为全体地图以及显示主人公周围地形的扩大地图两种。这大大降低了迷路的可能性。主人公的HP和MP也是通过上屏幕显示的。这样一来下屏幕显示的游戏主画面就给人很清爽的感觉。

迷宫的地图分为大小两个



利用触控笔进行各种选项的选择

▲▶拥有一对巨大象牙的巨象怪，登场时竟占据了两个屏幕，实在是嚣张得不得了。



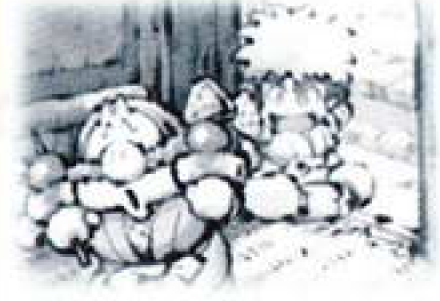
文 铭风

加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返回之卷	NDS
がんばれゴエモン 東海道中 大江戸天狗り返しの巻き	
◆Konami◆ACT◆2005年6月23日◆日版	
◆1人◆自带记忆功能◆4890日元	
◆对应周边未定	

《五右卫门》的新作即将在6月23日登陆NDS了。虽然同期有《超级大战争》这个大作相伴，但作为Konami的知名动作游戏，本作还是吸引了不少视线。其水墨化的风格和那与触摸屏良好结合的动作性都让人感到这款游戏的非同一般，下面我们就来看看本游戏的新情报吧。

故事背景







五右卫门一行的冒险舞台是“东海道”（从江户的日本桥系结京都的三条大桥的道路）。众人莫名其妙地被当作是罪犯，从而被官兵驱赶。为了找到真正的犯人洗脱自己的罪名，五右卫门一行决定西下，前往东海道找到假冒他们的罪犯。在东海道，除了普通的冒险外，还有许多丰富的游戏内容。



性格丰富的角色

本游戏发生的地点是江户时代，配合水墨风格的画面，使游戏十分有时代感。游戏中除了上次介绍的假冒五右卫门的三人组外，还有众多的个性角色存在。各个角色的造型也十分能融入游戏的风格。

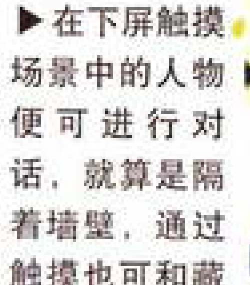
小满。出没在茶店“什锦凉粉”，是分离镇的偶像。



知识渊博的老伯。是分离镇里的发明王，然而……有些好色。

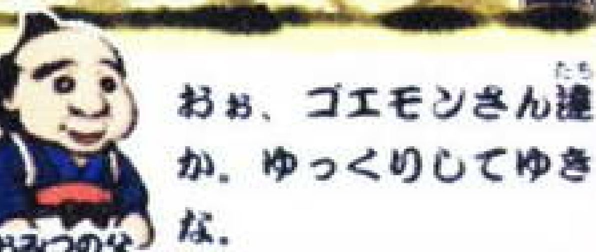
触摸屏的利用

相信大家从上次的介绍中已经知道，本作虽然是一款动作游戏，但是和触摸屏的配合却十分紧密，某些地方甚至必须利用触摸屏才能顺利过关。下面就看看游戏中如何运用触摸屏的吧。



对话

▶在下屏触摸场景中的人物便可进行对话，就算是隔着墙壁，通过触摸也可和藏在茶馆内部的大叔交谈。





解除机关

暗示记号

▲在迷宫中发现疑点后，就大胆地触摸场景中轮廓闪着光的物品吧。

◀踩下脚下的方块后能够使天狗面具出现，此时触摸面具的话就能使道路出现。

人物介绍

五右卫门

系列的主人公，地道的江户人。擅长用烟斗和钱币进行攻击，现在又开始了守护江户的工作。

◀▶最基本的烟斗攻击，游戏中烟斗可进行升级。投掷金钱来攻击远距离敌人。



惠比寿丸

五右卫门的忠实同伴，是个出生于关西的忍者。十分喜欢恶搞，是队伍中的麻烦制造者。他普通攻击的武器是……烤串。



▲和主角烟斗相对的，惠比寿丸的攻击是烤串，此外还能使出各种恶搞技能。

佐助



原籍伊贺的机关忍者，知识十分渊博，能用火药进行攻击。性格上十分硬派，最喜欢的东西是洗澡和日本茶。

◀一般用"苦无"进行攻击，而同时也会用火药来制造烟花炸弹。

八重



▲会分别使用刀和火炮进行攻击。

主角队伍中惟一的女性，擅长隐秘行动。对付敌人会使用刀和火炮进行攻击，还会用骰子进行全体攻击。

文 LIKY



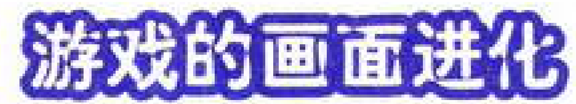
迷失蔚蓝	NDS
Lost In Blue	
◆Konami◆RPG◆2005年9月27日◆美版	
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定	
◆对应周边未定	

以孤岛冒险为题材的另类冒险游戏"《幸存少年》系列"凭借新颖的创意和独特的游戏方式吸引了不少玩家，不过自从在GB平台上推出过两作后该系列就再也没有续作出现，让不少掌机玩家唏嘘不已，时隔5年，玩家的期盼终于有了回报，Konami将在NDS上推出该系列的最新作——《迷失蔚蓝》。由GB跳过GBA，直接跨入NDS平台，游戏的画面发生了质的飞跃，但是我们所熟悉的那一个个要素却依然未变，荒岛、求生、探险、生存……你能在这个孤岛上生存下来吗？你能安全地离开这里吗？

迷失蔚蓝

孤岛冒险游戏降临NDS

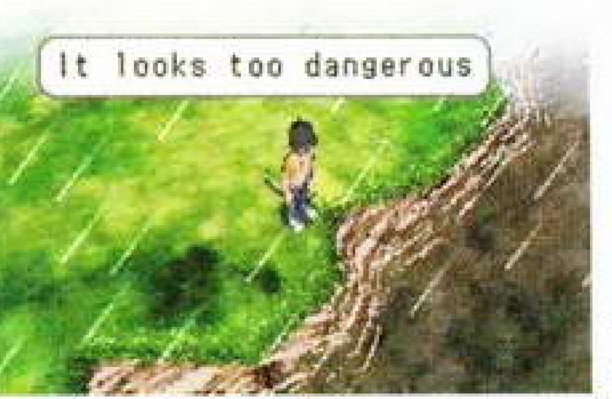
故事的开端是因为一场海难，主角的船只遭遇暴风雨，船沉了，当他醒来时发现已经身在一个孤岛上，就在他茫然四顾之时，他发现海滩上的另一个人——一个女孩，她同样是因为那起海难而漂到这个岛上来的，命运的邂逅让这两个年轻人的心相互得到了依靠。不奢望老天的眷顾，这个荒无人烟的孤岛上，他们开始了艰难的求生之旅，在他们的心中都有着一个坚定的信念：我们一定能离开这里！

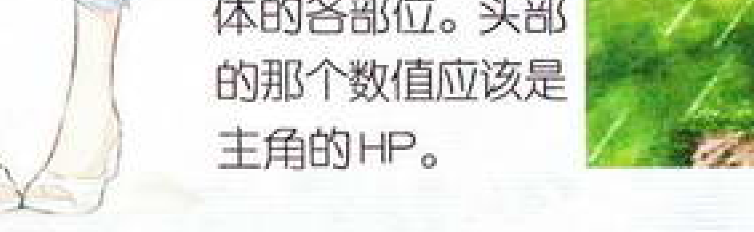


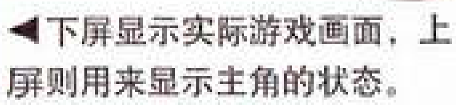
游戏的画面进化

从GB到NDS，主机机能的大幅进化让游戏的画面表现也得到了飞跃提升，GB采用的是2D俯视视点，到了NDS版，游戏画面变为全3D了。而且借助NDS的双屏，游戏能方便地显示更多信息。在游戏中，下屏显示实际游戏画面，上屏则用来显示主角的状态，我们可以看到人物状态采用了图标+数值的表现形式，玩过前两作的玩家应该能够一眼看出各个数值代表的意思，我们熟悉的那几个状态值比如水分、疲劳度、满腹度等全都直观地标在身体的各部位。头部的那个数值应该是主角的HP。








◄下屏显示实际游戏画面，上屏则用来显示主角的状态。

荒岛、求生、探险、生存……

双主角，多结局



▲根据生活方式的不同及触发的事件的差异，游戏最后会有不同的结局。

与GB版2代一样，本作也采用了双主角系统，选择不同的主角（男主角/女主角）开始游戏，流程上会有一些差别，玩家可以体验完全不一样的冒险经历，所以游戏的耐玩度得以保证。另外，继承了该系列一贯的传统，游戏有着多结局的设定，根据在岛上生活方式的不同，最后的结局会发生不同的变化，这也是游戏最具魅力的一点。（GB版1代共有8种结局，2代也有6种结局，不知道本作的结局会有几种呢？真是令人期待啊！）



▲男女主角有时候会合力冒险，有时候会分头行动，选用不同的主角才能了解整个故事的全部。

孤岛生存的法则

在孤岛上生活，什么事情都必须靠自己，如果大家看过《鲁滨逊漂流记》，大家就会明白在孤岛上生存必须做哪些事情。比如，你必须收集一切有用的原始材料，组合出一件件称手的工具；为了不至于饿死，你必须学会打猎、钓鱼以及采集水果来填饱肚子。在游戏中，你会亲身体验到孤岛生活的艰辛。



打猎

利用弓箭来打猎，这次变为主观视点了。

钓鱼

用自制的鱼杆在海中钓鱼，看样子钓到一条大鱼了。



组合工具

游戏最大魅力便是组合工具，将收集到的各种材料组合起来，完成一件件生活用具。

充分活用NDS机能

游戏将会充分活用NDS的触摸屏、麦克风等机能，比如在采集椰子的时候，玩家必须摇晃椰子树，让椰子掉下来，摇晃椰子树就是在触摸屏上完成的；在沙滩上发现道具时，要把沙子先扒开才能让道具露出来，扒开沙子的过程也需要玩家在触摸屏上画动触控笔。当然这只是最普通的利用，游戏中有一些要素带有很强迷你游戏的性质，需要灵活地利用NDS的各种机能。



钻木取火

由于没有火种，主角只能像古人一样钻木取火。此时要交替按下L、R键来转动木棒，摩擦木棒和木屑，当冒烟后，玩家要立刻对着NDS的麦克风吹气，让火燃起来。



挤羊奶

野山羊的脾气暴躁，但为了得到它的奶，主角不得不冒着铁蹄的危险来挤奶。玩家要利用触控笔在触摸屏上画动，将山羊奶挤到下面的瓶子里，可要对准了哦。



烹饪

烹饪是本作新加入的要素，在以前的作品中，主角只用点上一堆火，然后把食物往上面一扔便能得到熟食，本作可就不那么简单了，女主角会正正经经地在自制灶台上做饭，整个烹饪过程还是比较复杂的，首先女主角会加工各种材料（比如切啊削的），并放入锅里，此时玩家要根据提示在合适的时机在触摸屏上画出正确的图案（有点《DDR》的味道），当完成后，女主角就要盖上锅盖煮，而此时玩家要立刻将NDS的上下屏合上（具体合上时间也要根据画面提示来），几秒钟后再打开，这样一锅香喷喷的食物就做好了，是不是很有趣呢？



本作的冒险舞台



好了，本次的介绍就先到这里吧，这是一款非常值得期待的作品，如果再有新情报的话我们会第一时间为大家奉上。

ソニックラッシュ

索尼克冲击

ソニックラッシュ

NDS

◆SEGA/Sonic Team◆ACT◆预定2005年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

文 虎源太

在去年E3中，随着新掌机NDS的公布，SEGA也在会场上展示了一款名为《索尼克DS》的作品。3D的画面+索尼克在屏幕中冲刺的快感，让无数玩家对本作充满了期待。但在整整的一年时间中，这款作品从未公布任何新消息，让所有FANS大失所望。在刚刚结束的E3中，SONICTEAM公布了家用机版新作《Shadow The Hedgehog》，同时更意外地公布了一款NDS的2D动作游戏《索尼克冲击》。虽然所有玩家都不解为何不是去年公布的《索尼克DS》，不过这些念头很快便随着《索尼克冲击》的演示画面而洗去。想知道这款作品的魅力在哪？下面便为大家揭晓吧！

新角色 布莉丝

女性猫科动物，全名为“BLAZE THE CAT”。出生和目的地等资料全部不明，只知道她的目的地也是为了收集所有的混沌水晶，得到神秘的力量。究竟在游戏中，她会成为索尼克的敌人还是朋友呢？

本作故事

蛋头博士在潜伏一段时间后再次出现，虽然不知道他这次的目的是什么，但索尼克只知道绝对不能让其得逞。

“Hey！蛋头博士！这次又冲着什么去啊？”

“哼！你没有必要知道！”

蛋头博士在受到了应得的惩罚后，一颗宝石在他离开的地方落下了。

“这次果然又是混沌翡翠吗？”

正当索尼克伸手想把地上发出刺眼光辉的混沌翡翠回收时，一个黑影瞬间在索尼克面前掠过，而混沌翡翠也随即消失。

“终于取得了一块……”

一位从未见过的女性站在索尼克面前，在自言自语后便接着消失了。

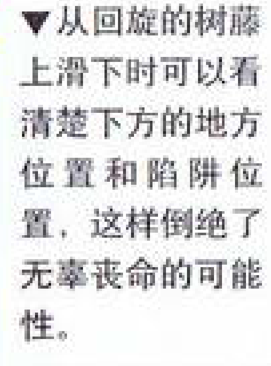
“那家伙是谁？”

在本身极为旺盛的好奇心驱使下，索尼克紧随着黑影消失的方向飞奔过去……

双屏幕的魄力

毫无疑问，在NDS上推出2D版的《索尼克》是十分正确的决定。在过去GBA版的“《索尼克A》系列”中，不少玩家反映了屏幕过少而索尼克的速度过快，导致在游戏中受到了不少限制。而在NDS上推出的话，那么便可以同时利用上下屏幕显示游戏的场景，让高低的视角问题从此消失。究竟解决了这个问题后能带来什么样的新爽快感？继续往下看吧！

◀一般场景都分成几条上下路线，有了双屏后在走上方路线时也可以清楚地看到下方路线存在的陷阱。



▼从回旋的树藤上滑下时可以看清楚下方的地方位置和陷阱位置，这样倒绝了无辜丧命的可能性。

▶过去在回转的道路上走动一般都要分成几个画面才能实现整个过程，但现在玩家能同时把整个滑道看得一清二楚。



▲利用本作的新技能“High Jump”能跳到比以往更高的地方，在双屏下能体验到这个新技能带来的爽快感。

文 铭风

通灵王 王者灵魂2

Konami在E3展会上展出的掌机游戏并不多，但其中有一款作品是十分优秀的，那就是这里将要介绍的这款《通灵王：王者灵魂2》。

游戏的剧情

《通灵王》作为周刊《少年跳跃》上的人气漫画曾和《海贼王》、《火影忍者》等被并称为四天王。漫画的高潮部分便是众多通灵者为争夺“通灵王”而展开战斗的通灵大会。主角们精彩的表现和漫画中众多种类丰富的“灵”都是漫画爱好者所津津乐道的东西。GBA上的前作：《通灵王：王者灵魂》是一款以漫画中人物为主要角色的动作游戏，讲述了主角麻仓叶在通灵大赛间隙所进行的阻止远古通灵王的复活行动的冒险故事，是一款外传性质的作品。而本作的故事则原著改编而来，讲述的是通灵大会的战斗，玩家将控制主角来和漫画中的敌人们战斗，最终成为通灵王。





◀场景的种类也十分丰富，在水中会遇到哪些敌人呢？

通灵王：王者灵魂2	GBA
Shaman King:Master of Spirits 2	
◆Konami◆A・RPG◆预定2005年8月◆美版	
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定	
◆对应周边未定	

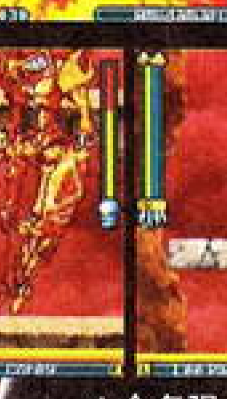
人气动画改编游戏的续作火热登场！

画面和动作

前作作为一款动作游戏，在动作性上的表现是十分好的，手感和灵的系统有着Konami另一款动作大作“《恶魔城》系列”的影子。现在从游戏截图上看来，本作的画面和前作的风格是十分统一的，而某些常用灵依然存在。相信到时候玩家依然能够运用灵来进行战斗，努力将敌人都破除吧。



▲麻仓叶的灵阿弥陀的作用和前作是一模一样的。



◀主角和“好”的战斗，漫画中的经典战斗一个都不能少。





▲众多强力的BOSS才是游戏的最大亮点喔



文 铭风

海贼王 伟大战斗 GBA
One Piece:Grand Battle
◆Bandai ◆ACT ◆预定 2005 年 9 月 12 日◆美版
◆1～2 人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

海贼王 伟大战斗

相信大家一定不会对《海贼王》这款动漫作品陌生，其在GBA上的相关游戏可是十分多的，近期的有《海贼王 龙之梦》。继其之后，又将有一款新作在GBA上登场了，那就是下面我们要介绍的《海贼王 伟大战斗》。

过关动作游戏

《海贼王 伟大战斗》这个系列其实在PS等其他机种上都有登场，游戏的类型为大乱斗形式，控制动漫中那些熟悉的角色在场景中战斗，十分热闹。不过本作并不是这样，从画面和厂商公布的类型可以看出本作是一款动作过关类游戏，玩家将操纵路飞海贼团的成员来进行战斗。从场景中可以看到黑猫海贼团、阿朗公园和海上餐厅等战斗场景，相信游戏的故事是遵循原作的。最后，作为动作过关游戏，关底的强力BOSS是必不可少的。



◀在阿朗公园奔跑的主角。

▶黑猫海贼团的洛克船长，十分期待其他强力BOSS的出现啊。

丰富的动作

和其他众多动作过关游戏一样，本游戏的系统也是十分简单的。上方HP下方是类似能量槽一样的东西。而从下方的转轮我们可以看到其他角色的头像，在实际游戏中想必能够用其他的角色来过关吧。好，具体还是等待厂商的进一步消息吧。



▲从左下的转盘可以看到奈美的头像，是能够使用援助攻击还是交换使用人物呢？



路飞的招牌招数橡皮子弹，橡皮机关枪等都可在游戏中使用。

文 马修

马达加斯加

马达加斯加 Madagascar	GBA
◆Activision/Vicarious Visions◆ACT◆2005年5月23日◆美版	
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元	
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄	



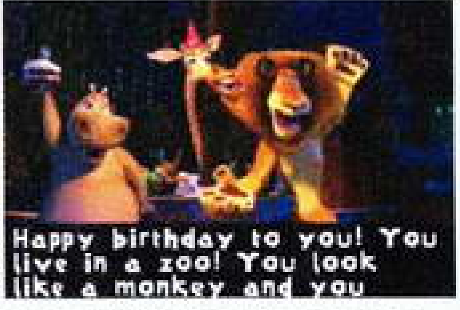
《马达加斯加》是梦工厂最新的卡通大片，影片画面绚丽，充满异域风格；而情节仍然是梦工厂特有的搞笑有趣。影片已于5月27日上映，而游戏则早于影片四天就已发售。游戏由Activision发行，制作得还挺不错的呢。

剧情简介



游戏的主角是狮子艾利克斯、斑马玛蒂、长颈鹿梅曼和河马格罗丽亚，它们在纽约中央动物园过着舒适优越的生活。它们是动物园的明星，来自各地的游客都为它们所吸引，它们也每天快快乐乐，但它们的快乐仅仅是因为它们四个好朋友能每天都在一起，并非由于多受人类欢迎。





然而这种日复一日的平静生活被打破了，几只流浪到中央公园的企鹅让斑马玛蒂产生了寻找故乡的念头，毅然选择了出走，而它的三个朋友为了寻找它，也都先后离开了动物园。当四个伙伴终于团聚时，它们已经来到了非洲的马达加斯加岛。新的野外生活让习惯了优越舒适的四个家伙不得不接受挑战，一系列的冒险，它们竟然成了岛上的英雄。

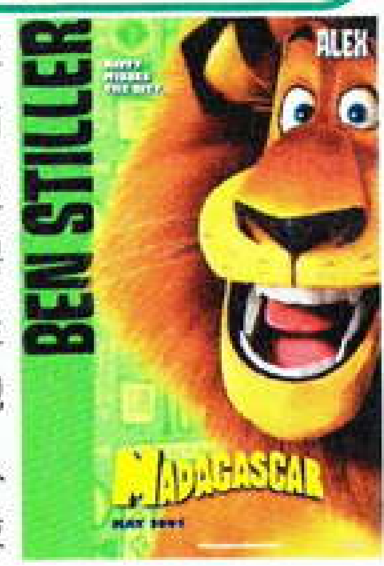




角色和操作

游戏共有四个主角，有些关卡会多个出动，有的关卡则单独行动，多个行动时，可以按L和R来切换角色，注意，在角色发动特有技能时是无法切换成其他角色的。基本操作上和大多数ACT一样，A为跳跃，B为攻击，各个角色特有的技能将在下面的角色介绍中提到。

艾利克斯

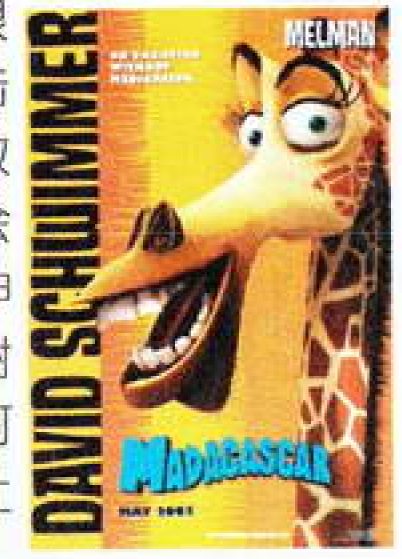


性格急躁的狮子，多年的动物园生活让它有着都市坏小子的脾气，不过有还是很在意自己的狮子这个百兽之王的身份的。攻击方式是对着斜上方吼，相应地它也就没法对前方低位置的敌人进行攻击；特殊技能是二段跳，即跳起来再按跳。

玛蒂

虽然过着优越的生活但仍非常渴望自由的斑马，它梦中的非洲是一个斑马可以展翅飞翔的自由过度。(汗)也正是由于它的出走，才有了后面四只动物闯荡马达加斯加岛的故事。玛蒂可以攻击到前方地面的敌人，它的特殊技能非常多，像按住B和方向键的左或右，它就会奔跑起来；在第二关，按住斜下后它还会匍匐潜行。

梅曼



有忧郁症的长颈鹿，很善于伪装自己。它的攻击是把脖子甩开用脑袋抽敌人；特殊技能是按下，你会发现它像鸵鸟一样把头伸进地里，身上还挂上了树叶，在有些关卡，它这招可以把地穴表面覆盖的松土给破坏掉。







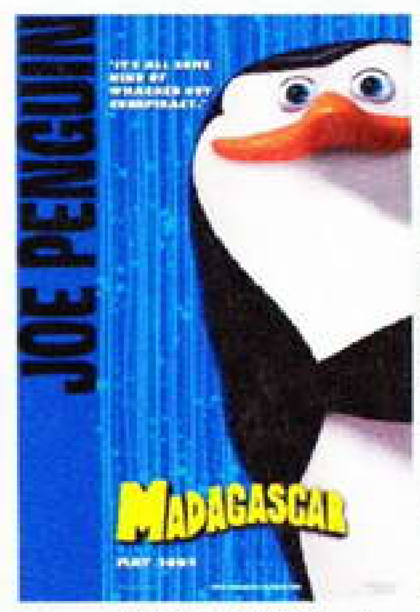


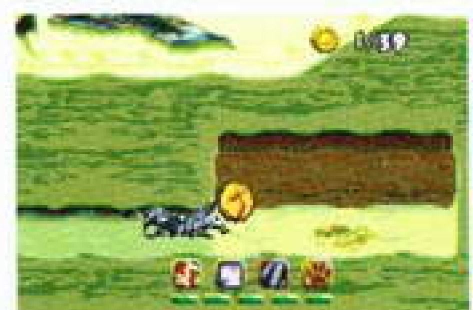
格罗丽亚



一头极其肥胖的河马，没有什么性格，但攻击方式极其震撼，是靠踩地把前面的敌人震死！其特殊技能，就是能在水里游来游去。而它那沉重的身躯，也使它能在跳起后将荆棘等压平。

除了以上四名主角，后期还会有其他角色客串供玩家使用，如原作中那群唧唧歪歪的企鹅。同样，随着关卡的进行，角色还会学会新的技能，比如斑马第二关会学会匍匐前行，而第八关长颈鹿可以学到二段跳。附带提一下，游戏中的道具少得可怜，除了在一些固定的地点外，还有的藏在敌人身上，只有灭掉敌人才能得到道具；花簇则可以将HP一次补满。




▲斑马学到的逃跑时用得到的技能匍匐。


▲长颈鹿后学的技能二段跳，在原始森林中大显神威。

多样有趣的游戏关卡

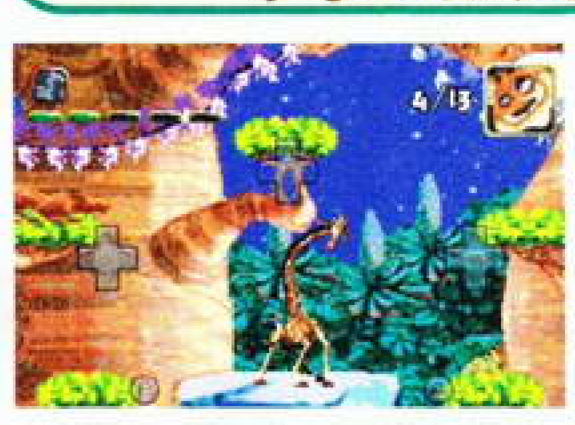
游戏中，大多是一路杀敌收集宝物的关卡，但也有的比较特殊，如潜逃关卡、踢狼游戏等。

潜逃关卡

游戏中有潜逃关卡，是关于企鹅和斑马的。该类关卡有两种敌人，一种是普通的老鼠之流，可以直接靠角色的攻击来除掉；另一种则是以巡视者身份登场的人类，对于人类只有躲藏，然后趁他们不注意时在他们眼皮底下悄悄溜走，潜逃关卡中角色会多一个槽在屏幕上方正中，该槽有四个空格，每被发现一次就会添满一格，四格全被添满后再被发现，就立刻失败了。好在潜逃关卡有不少可以藏身的箱子，按上可以躲藏进去；还有凳子等一些低的东西，也可以用斑马和企鹅的匍匐前进的能力钻进去。当角色躲进柜子或钻到凳子底下时，镜头会拉远，以便玩家能更方便地看清巡视者的行踪。


▲躲匿起来时，可见范围会大出很多。

龌龊的踢狼游戏

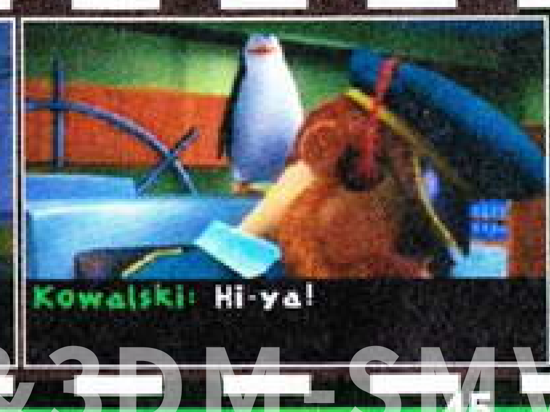


和同是梦工厂的《鲨鱼帮》改编的那个游戏一样，本作也有非常搞怪龌龊的固定场景训练反应的游戏。主角是长颈鹿梅曼，狼会从正上、左上、右上、左下、右下五个方向出现，而对应的按键则分别是上键、左键、右键、B键、A键，狼在攻击前会有准备动作，玩得好的话你会发现长颈鹿简直像个大侠一样。







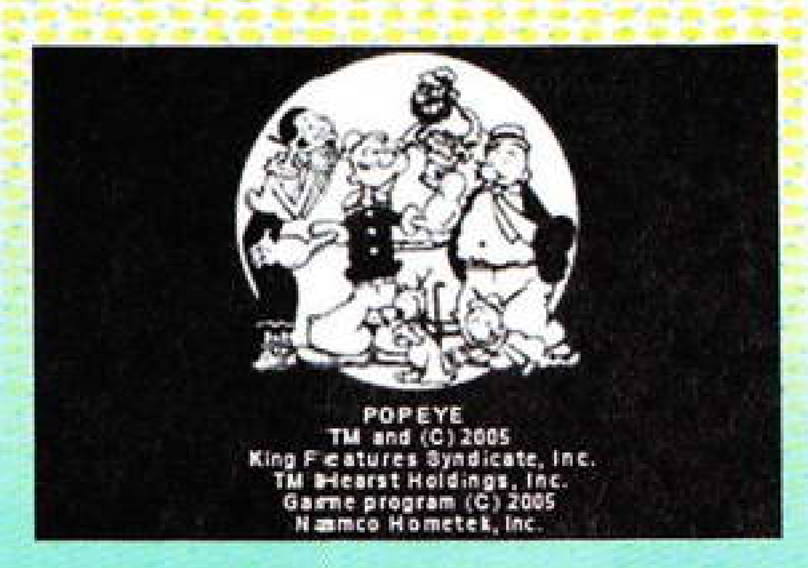




大力水手：菠菜冲刺 **GBA**
Popeye:Rush for spinach
◆Namco/Magic Pockets◆ACT◆2005年4月24日◆欧版
◆1～4人◆密码记忆◆32M◆19.99美元
◆对应GBA专用通信对战线

菠菜冲刺 大力水手 8

卜派算是美国的老牌动作明星了，古怪龌龊的人物造型和古怪龌龊的美式幽默让很多人认识到了这个古怪龌龊的大力水手，而吃了菠菜就力量爆增也是一大特色，虽然在动画界知名度颇高，不过在游戏上一直是无大起色，但是没有起色不等于默默无闻，这不，一款竞速类型的《大力水手》出现在GBA上了。



《大力水手》四人竞速



首先要说的是，这款游戏并不是卜派吃下菠菜和布鲁托打架，而是一款风格另类的竞速游戏，游戏中，玩家要从卜派、奥莉芙、布鲁托和维皮中选择一名角色来与其他三名角色展开一场激烈的追逐竞速，竞速中有各种各样的道具，有的能为自己增强能力，有的则是用来陷害对手。如果你现在精神饱满不易眩晕，那么就拿出GBA，展开一场别开生面的狂奔竞速吧！

丰富的版面场景

丰富的版面场景是本作的一大亮点，街市、森林、山地、月球上……应有尽有，相应地，不同的场景就有了各种各样的障碍和陷阱，如路牌、坑井、流沙、石柱、木门等，在如此丰富的场景中挑战，也算是一大乐趣了。



各种各样的道具

互相陷害类的竞速游戏现在也有不少，而印象中横向的并不多，不过各种道具的存在这一点却和其他陷害竞速类游戏一样。本作常见道具大致可以分为两大类，即工具类和使用类。



工具类是指游戏中出现的提速工具，常见的有汽车、滑板和弹簧，这一类工具只要碰到就会直接搭乘上，汽车的速度是最快的，但灵活性较差；滑板虽然使用起来灵活，但只有跳到下行的扶手等才会提速；弹簧可以提升弹跳力的同时还可以提升一定的速度，但由于不停地跳，所以难以控制，一不小心就掉到陷阱里了。此外，主角还会在小河里划船、骑上恐龙奔跑、披上斗篷飞甚至骑上导弹。





使用类道具则是游戏中得到的小东西，加上后并不会改变使用者的外表形态，但可以用来陷害对手或给自己提速。常见的包括菠菜、盾牌、闪电、炸弹、母鸡等，除了菠菜，其余使用类道具均需按下R键才能发生效果。

菠菜：吃下后会听到一声汽笛声，然后角色力量大增，健步如飞——本作中菠菜的效果并不只局限于卜派哦。

盾牌：让角色短时间内呈无敌状态，各种陷阱和陷害道具都不能对其造成伤害。

闪电：令一名对手挨雷劈。

母鸡：让一名对手变成扑腾来扑腾去的大母鸡。

炸弹：往地上扔炸弹，一共三颗，领先时使用这个可以让自己更具优势。

值得一提的是，以上各种道具的效果是可以叠加的。此外，奔跑中和对手距离很近，可以直接按B将前面的对手给摔到后面去——不过距离很难掌握，大多数时候是被人给从后面给摔倒。



首先我们不得不承认，本作是一款相当新颖的动作竞速类游戏，初玩时，无不为其激烈的你追我赶和丰富的道具所吸引，但如果你玩了超过半小时甚至一小时，你可能就会有头晕、恶心等晕车般的不良反应了。因为游戏画面的背景画面切换并非是像一般横版ACT那样流畅地卷轴，而是一个画面一个画面地跳，严重不足的帧数导致了游戏者玩时产生了晕车般的不良反应，因此马修忠告，有如下情况的玩家请勿长时间玩此作。



1.睡眠不足；2.刚吸完烟；3.醉酒(含轻度醉酒)；4.长时间对电脑工作；5.长时间乘车乘船；6.体制较差的易眩晕者；7.由于疾病及其他各种原因导致的易眩晕者。

以上是健康忠告，属于如上人群的玩家请一定慎玩此作，玩本作时间谨记不要超过15分钟。

文 飞轩 编 LIKY

恶中有魅 舍我其谁

——掌上十大魅力反派无责任谈

这年头反派的魅力已经与以往不同了。反派虽然最后仍然无法逃脱被主角诛九族灭满门的悲惨下场，但其发展至今已经从一种以暴制暴以邪压正的低级生物成功过渡到魅力十足的思想激进派加前卫的潮流引导者。在与主角勾心斗角的切磋中，渐渐的进化为有理想、有行动、有样貌、有地位的新时代四有新青年，其中的魅力甚至令主角捶胸顿足号啕大哭——如果你仔细观察他们，笔者可以很负责任地告诉你：造型很养眼，魅力很四射。正所谓"恶中有魅，舍我其谁！"

在蘑菇王国寻欢的大王 库巴

代表游戏："《马里奥》系列"及其附属游戏



无可非议，对于库巴大王的造型，人们只要扫一眼就可以得出完整的定位：雄性荷尔蒙催生的庞大身躯外包着罕见的万年龟壳，上面还顶着酷似食肉恐龙的糟心脑袋。万年不变的古董反派造型却让人分不清这到底是乌龟还是恐龙(四不象？)，乌龟也好，恐龙也罢，其令人欢欣鼓舞的作风才是我们重点研究的对象。

在浩瀚无垠的游戏世界中，碧奇公主并不能算得上貌若天仙、天下无双的美人胚子，但寻遍真菌生物链丛生的蘑菇王国，找个同人女已实属不易，所以地位高贵的大家闺秀碧奇公主顺理成章地成为正反两道的兵家必争之地——从祖辈的DNA看来，不得不承认碧奇MM是基因突变的产物了。



国王和公主的爱情可以说是经典的门当户对的皇族爱情，只是常常因为战局而言生不逢时啊！一个异族的国王爱上敌国的公主，连年的战事仍然剪不断两人的情缘，无奈之下两人决定私奔，经典场面不断在两人之间切换，这是多么蒙太奇的艺术啊！好像扯远了，快回来。马里奥的出现完完全全是在浪漫的二人爱情传说中插了一脚，这种感觉摆明是永琪与小燕子之间跳出个知画，如萍和书桓之间杀出个杜飞，三角恋的白热化局面正式确立。

为了贵族甜蜜的婚姻得以延续，库巴和公主都在用自己的行动去完成自己不正经的邪念："来绑架我啊！"——一位是拥有"万年绑架女"盛誉的怪癖女；"我来绑架你！"——另一位是持有"万年绑架王"美名的拐骗男，看来两人有着周瑜黄盖般的默契和爱好。至于最后故事是演变成绑来绑去的警匪剧还是皆大欢喜的团圆剧，可就要看游戏设计者是哪根筋搭错哪根筋了。

魅力来源 一部似龟非龙的怪物与美女的曲折恋爱史	魅力指数：★★★★☆ 实力指数：★★★☆☆

兰古斯公国的统治者

影子骑士

代表游戏：《新约圣剑传说》

面具、又见面具。面具这种毁人容貌掩人罪恶的作案工具如今已经有了新的定义：先是不出半分钟必被怪兽打倒在地、再过半分钟必然胜利的咸蛋超人奥特曼，然后是飚车不减速还能将身体凌空抽射的蝙蝠侠，还有令人无限憧憬的NT王牌机师赤色彗星夏亚以及裘达斯……这种以前只有犯罪分子和驱鬼法师才敢拿出来招摇撞骗的稀罕物，如今已经成为席卷ACG界与偶像挂钩的直接标准。八十年代流行心灵美，九十年代发掘外在美，难道现在又普及面具美了吗？看来影子骑士的确是紧跟时代潮流、狠抓美形魅力的典范。

影子骑士是兰古斯公国的王子，从其对玛娜一族的常抓不懈的陷害屠杀工作来看，他的内心是相当痛恨玛娜一族的，原因还是要搬出家谱来查一查：他的父亲兰古斯公爵是人类，母亲美杜沙是魔族，他们的结合本身就是错误——如此不同生物间的爱情早有“采臣，我是魔怪你是人，我们是不会在一起的！”和“娘子，我们的药店就叫保安堂吧！”的先例。被史氏面不改色心不跳地拿出来照搬，看来这游戏剧情策划的脸皮还真不是计都罗喉剑砍得动的。

由于父亲为了保护玛娜之力而造成自己与母亲、亲兄弟的无法团聚，所以从小就失去母爱的他在心理上产生极大的畸变。他把自己得不到家庭温暖的罪魁祸首全部都归结到“玛娜”身上，并将玛娜一族指认为异教徒，从而对其进行大规模迫害，而游戏中的女主角也正是玛娜一族的人。



▲搜寻女主角而来的影子骑士。

当影子骑士和哥哥德比亚斯看到母亲惨死在主角剑下时，霎时的哀恸和愤怒轰然迸发——或许影子骑士会后悔，如果在游戏开篇杀死主角，母亲就不会惨死，可是当时主角在他的捕杀下，选择的逃生方式是逃跑率百分之百的跳水啊！由此可见，跳水是继警匪剧的跳车、武侠剧的跳崖之后又一逃命绝学。然而哥哥的以身犯险并没有手刃仇人，换来的却是自身的体无完肤。

终于，宿命之战在兰古斯城的天台上拉开了。一方是杀死主角双亲的兰古斯公国统治者，另一方是被主角杀死母亲和兄长的影子骑士（好复杂的关系）。仇人相见分外眼红，经过激烈的战斗，影子骑士不出所料（我为什么用这个词呢？）地倒下了。在临死前，他又不出所料地重蹈无数反派“人之将死其言也善”的覆辙，告诉主角尤利亚斯才是真正的祸首，之后，被噬魂者吃掉了魂魄的悲剧性的结局，也为这位魅力反派悲剧性的一生画上了永远悲剧性的句号。

综合来看，影子骑士并不属于不可救药的反派，他只是受到尤利亚斯的煽动以及自身的偏激思想而误入歧途。对他来说有一个值得毕生去奋斗的理想：建造一个没有纷争、没有死亡、不依靠玛娜之力而存在的国家。或许他的双手沾满了血腥，或许他的周围充满了冤魂，看着影子骑士的倒下，心中不免伤感——只为那对理想的执著，对家庭的热爱。

魅力来源 为追求理想和发泄仇恨而误入歧途的极端者

魅力指数：★★★★☆ **实力指数：**★★★★☆

贝伦王国发人深思的国君

泽费鲁

代表游戏：《火焰之纹章 封印之剑》



在神奈川县的湘北高校，有一个篮球技术高超到特写时间足以让人吃一顿饭的猩猩队长——那是赤木刚宪，在《钢之炼金术士》的世界中，有一个肌肉如阿尔卑斯山脉且经常当众脱衣大秀胸肌的豪腕之炼金术士——那是阿姆斯特朗；（拜托，这跟主题有关系吗？）在艾雷布大陆的贝伦王国有一个喜爱战争艺术的络腮胡子国王——那就是泽费鲁。之所以要将以上三杆子打不到的人拉在一起，并不是因为他们都是男人中的男人，而是因为这三个这么丑陋的魁梧男竟各有一个声音甜甜、情意绵绵的漂亮妹妹。这些让小轩至今仍然大叹世界不公的同时忍不住转头看看自己的野蛮妹妹，哭——为什么在我妹妹这里会基因突变呢？（快跑啊！史上最可怕的妹妹来了！）

如果说将妹妹放在敌对势力中来验证“最危险的地方就是最安全的地方”是一个哥哥的不负责任，那么没有经过各民族各党派以及无党派人士代表的公开投票就毅然发动侵略战争更是一个国王的强权独裁，其一意孤行的铁腕性格足以压倒秦皇汉武铁木真。

战势随着时间不断地扩大，一度燃烧到《烈火之剑》两大主角艾利乌德和海克特鲁身上，但两人接连的战败不由得让人心猿意马地想到《宿命传说2》中曾拯救世界的四英雄，如果能召唤他们来助阵……唉！前作人神共惧的主角客串子孙后代为主角的故事时，开始怎么都像面瓜一样弱不禁风？

值得一提的是在王都阿库雷亚的第十三章，泽费鲁首次登场，一招干掉女武神的神一般的实力着实吓到了大批从《火焰之纹章 多拉基亚776》摸爬滚打过来的玩家，难道本关就是正派的最终章么？可惜泽费鲁同历代实力反派一样——均是不懂斩草除根的白痴，将留守将领换成富力阿也暗示了诸葛亮委任马谡失街亭其实是情有可原的。

至于泽费鲁发动战乱的原因几乎没有几个当局者能理解：在他看来，人类总是被妒忌、羡慕、欲望等无聊的感情左右着，只要是人统治世界，战争就不会停息，世界便没有和平。所以要让没有感情的龙来统治世界，这样才能出现一个宁静的世界。这种思想俨然比肉包统治面食界更加振聋发聩，没有深修中文和政治的小罗伊当然体会不到泽费鲁的深意，只记得国恨家仇的他，就知道在战乱中招兵买马。马上找泽费鲁报仇的不良心态将“君子报仇，十年不晚”打为没人理的鬼话。说他为民请命也好，说他公报私仇也罢，最后泽费鲁倒在了这个公子哥的剑下，但我相信，等罗伊长大后一定会深深敬佩这位可歌可泣的国君。



魅力来源	为改造世界而误入歧途的国君	魅力指数：★★★★☆ 实力指数：★★★★☆

幻想世界中的王子 缪特

代表游戏：《最终幻想战略版 Advance》



但凡用《最终幻想》做标题的游戏，每次都会给玩家无穷无尽的幻想——母鸡肥大版被幻想成圆嘟嘟胖乎乎的陆行鸟，波音747加厚版被幻想成冉冉升起的飞空艇，游戏的反派更是可以幻想成博大精深的麻烦承重墙。可以说《最终幻想战略版Advance》是幻想王国的集大成之精品。

缪特的首次登场完全笼罩在无辜、可怜和令人同情的“卖火柴的小女孩”阶段。在看到他在初次打雪仗被坏孩子夹杂石头的雪球搞得血迹斑斑时，我心中就产生恨不得将那些不良少年发配思过崖的剧烈冲动。然而性格懦弱、沉默寡言的缪特在自吞苦水的同时却让人看到了另外一种天赋——果然是“忍者”的好材料啊！在这次患难中，缪特找到了可以值得信任的朋友：红发美女丽兹和转校生马修。（抛开平时不注意养发护发少年白头的丽兹不提，这马修的名号的确可以令《掌机王》的读者感到阵阵暖意。）



▲懦弱的缪特在打雪仗中被人欺负。

一场游戏一场梦啊！如果说在梦里玩游戏更加惬意的话，那么在游戏中造梦才是至高无上的抉择。这一点，缪特做到了（准确地说是书做到了）。世界的突然巨变引得好奇心旺盛的玩家们迫切地希望拉出缪特问个究竟。但在此世界中，缪特已经变为王子，他那终日嗜酒如命的父亲也晋级为执法裁判，而马修等人却只是深居简出的平头百姓，上苍的不公在此似乎得以颠覆。

原来这个世界上的一切都是缪特的梦想。为了回到原来的世界，主角们决定去唤醒缪特。为了维护自己的梦，缪特殊死反抗。（这好比小轩昨天晚上梦见中了PSP的抽奖，正在雀跃时却被舍友以迟到为名叫醒，残念！）一场萧峰与段誉的手足情谊就这样变成类似郭靖与杨康的仇怨四起，令人感伤。

即使本作是公认的最耐玩游戏，号称可以玩上一年，但最后主角还是将缪特唤醒，令人感动的是在历经九九八十一难后，缪特成长了，在幻想面前勇敢地说出了不亚于高尔基“让暴风雨来得更猛烈些吧！”的豪言——“我要回去！”回到现实世界后缪特变得坚强了，老爸也改掉了酗酒的毛病，又是一个圆满的结局。

最后想用一句话结束缪特的传记：梦，如浮云般虚无飘渺；幻想，若流水般过眼即失，只有面对自己的现实才能创造奇迹——同理可证，为了中PSP，还是多买书多回函吧！（小轩以作广告为名，被拖出去踢飞）

魅力来源 一个敢于直面人生由弱变强的造梦男孩

魅力指数：★★★☆☆ 实力指数：★★★☆☆

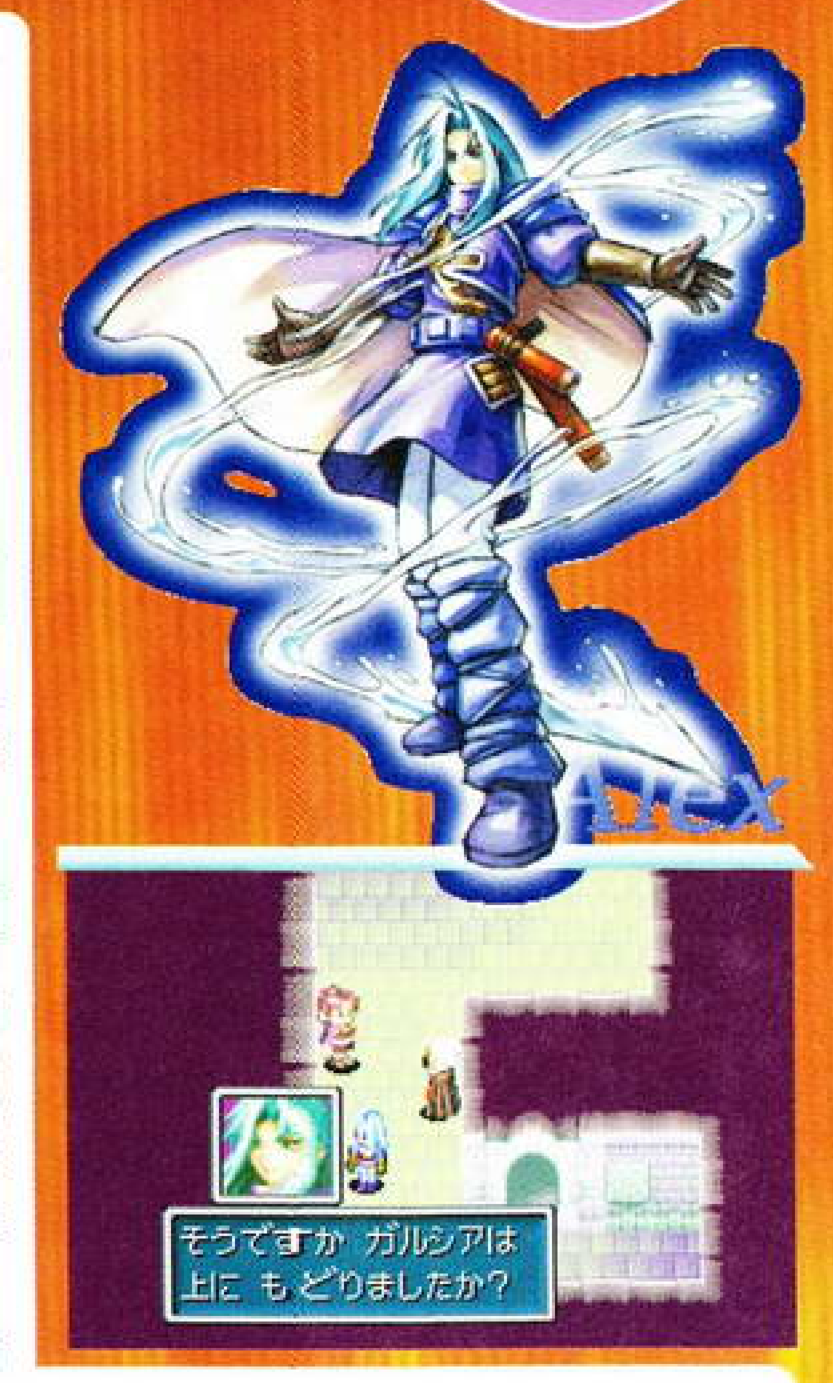
崇尚黄金太阳之力的精神能力者

阿历克斯

代表游戏：《黄金太阳》系列

提起掌机上最具代表性的RPG没有人会忘记《黄金太阳》，而说起《黄金太阳》没有人会不晓得阿历克斯。如果你仍不惧怕被此起彼伏的口水淹死，毅然大胆地提出疑问："那个阿历克斯是谁啊？"小轩同样会耐心解答："阿历克斯就是敢于挑战反派演技极限，利用身藏不露的身份、故弄玄虚的行为来振奋大量玩家眼球，集实力与容貌于一体的有形反派的化身！"

阿历克斯的美貌配合环境的完美是其他反派所无法比拟的——飘飘兰发倚风微拂于肩膀，点点晨光洒落婆娑在脸庞。虽然不是主角，但举手投足的魅力却远胜主角，阿历克斯代表水之一族，是使用水属性精神力的能力者。



作为贯穿两作的线索人物，阿历克斯从头到尾给人的感觉只有两个字：神秘。先不说神龙见首不见尾的行踪不定，但那看起来亦正亦邪的做派风格和扑朔迷离的身世背景，就让那些喜爱八卦新闻的玩家有探个究竟的冲动。这也就是具有神秘感的男性一定倍受瞩目的道理——终于明白老师们为什么对经常神出鬼没的旷课男生特别关注的原因了。

然而故事情节的起伏落差足以摔死一头牛。随着时间的流逝，为了让无辜女孩子们早日明白的事实真相，阿历克斯的反派身份义无反顾地暴露出来：他虽然表面上不断地帮助嘉斯敏等人，但他的真正目的是将元素之星放在水地风火四元素的灯塔上，当四盏灯都点亮时，炼金术的封印就会解开，从而依靠出现的黄金太阳现象获得无上的力量。





▲传闻中《黄金太阳3》的画面，副标题写着"阿历克斯之路"。

阿历克斯继承了我泱泱数千年华夏民族的重阳时节的传统美德——喜好登高。不辞艰辛游历四大灯塔，最后又爬上了阿鲁法山的顶峰，细细算下来，其一生攀登的总高度远远超过大气层的厚度。最后这位打入我军内部的地下工作者终于如愿以偿地点燃了四个元素之灯塔。本来历尽艰辛以为得到黄金太阳力量就可以天下无敌，但自从接受了一位叫独眼神的巨大石块的实力测试后，他的渺小和可笑暴露在所有人的面前……随着阿鲁法山被大地吞噬，阿历克斯的命运再次扑朔迷离起来。虽然生死未卜，但相信能挣扎着连续抢两代镜头的反派绝不是那么容易挂的，所以对其结局的评论还是看作回归其做派的起点——"神秘"地消失了。而最近网上盛传《黄金太阳3》的传闻，我们发现副标题赫然便是"阿历克斯之路"，不管这是不是FANS的好事之作，单说《黄金太阳》如果真要推出3代，阿历克斯无疑是最合适的主角人选。

魅力来源	跋山涉水未果还落得个生死不明	魅力指数：★★★★☆	实力指数：★★★★☆

矿石镇牧场的众情敌们

代表游戏：《牧场物语 矿石镇的伙伴们》



世界上就有这样一群人，长相很平常，智商很平常，家境很平常，工作很平常……后面接无数“and so on”加“平常”来形容他们再合适不过了，但以上这些不适合“凰求凤”的两性情感淘汰人员却可以名正言顺地成那些貌美如花、温柔撩人的MM的暗恋对象，更不能容忍的是这些MM都是风流倜傥、英俊潇洒的男主角的心上人。这种单纯的经典浪漫让无数失恋的男同胞们扶起眼镜开始找寻暗恋自己的那“半边天”——“翠花，干吗老盯着我啊？难道……”“我，我只是想问，你欠我的五元钱该还了吧。”（旁人：把某轩给我拖出去）

惟一值得主角庆幸的是：几乎所有的情敌都是如佐助、流川枫般的不解风情，在主角观看了MM与情敌对话后脸红的表情以及对方的不以为然后，浮出心底的是类似漩涡鸣人深埋已久的疑问：“这男人究竟哪里好啊？”

堂堂一个牧场主难道真的要被店里打杂的、无证行医的等一票庸人打为农场得意、情场失意的二十一世纪樱木花道吗？虽然这一不合理现象已经普遍泛滥于八点档肥皂剧中——猪八戒胆敢与玉帝争嫦娥的剧本也证实此类导演的逆天，但是其中显出的教训却让我们再也不敢轻视生活在自己周围其貌不扬的同性们了。

为了自己美好的明天，为了MM的幸福未来，同时更为了满足主角的花痴欲——别误会，我说的是种花成痴。一脚踢开不切实际的空想，一把抓过最讨MM欢心的《掌机王SP》（听说这本书可以将自己的牧场变为主角专属的后宫伊甸园哦）。说起这本书，是从街边一书商处花12元买的，他是如此向我推荐的：“朋友，看你骨骼精奇，是万中无一的恋爱奇才，正所谓，我不入地狱，谁入地狱？谈情说爱，讨好美女的重任就靠你了！我这里有本秘籍。”指了指《掌机王SP》，“见与你有缘，就十二块卖给你吧？什么，不够……我这还有。”说罢，又掏出多本《掌机王SP》——某轩再次因做广告被踢飞。





魅力来源	奉行“你的是你的，我的还是你的”的爱情白痴	魅力指数：★★★☆☆ 实力指数：★★☆☆☆

疾恶如仇的内向检察官

御剑怜侍

代表游戏：《逆转裁判》系列



从剧情饱满、人物鲜明的“《逆转》系列”里随便抓出一把反派都可以组成一段可歌可泣的讲述血泪史的午夜悲剧。如果说身为主角的成步堂龙一是捣乱法庭气氛、总是反败为胜的辩论天才，那反派就是怨念缠身以身试险的苦人儿。其中的御剑怜侍就是一典型的例子。

可以说，御剑怜侍的存在不仅是为了彻底打击犯罪，打击无辜也是他的行为准则——在他眼里，只要变成被告，定会变为法律矛头攻击的首选对象。其实童年时御剑怜侍的志向是做一名伟大的律师，因为他有一个令人羡慕的律师父亲。他曾在其学校的裁判事件中，毅然担当起了维护如今被称为天才当时却是哭鬼的成步堂龙一的重任，也正是由于其大出风头的光辉指引使得成步堂头也不回地向律师这大门奔去，而他自己却上了另一条船上。由于父亲的死去使他心灵上蒙上了一层阴影，此后他便毅然放弃了自己的理想，转而加入了与律师对立的职业——检察官，俊美的外表引来了无数欧巴桑们的爱慕——大场香的暧昧登场也揭示了御剑身为中老年妇女的偶像的残酷事实。

他的师傅是传说中的不败检察官狩魔豪——在文学动漫方面凡是名字沾有“不败”字样的都是近乎完美的奇人，教出的徒弟也是一等一的棒，毕竟红心之王东方不败和多蒙的例子并非摆设。首先是不败检察官教出的徒弟御剑怜侍惨败在新人律师成步堂的手上，接着深受反叛玩家期待的不败老师也在劫难逃，落得个身败名裂的下场，这一切的一切不仅仅体现出“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上”的正确性，更是杀鸡儆猴般地打击了无数自不量力企图击倒正义主角的反抗者们。



当所有的迷雾事情真相大白之后，御剑也从沉默寡言升级到谈笑风生，但身心放松的惟一后果却是跑到国外继续检察官工作。想想当时成步堂、系锯等人为了澄清御剑的无辜是跑断了腿、磨破了嘴，本指望其将来为国效力，这份殷切希望却被他转战美国的行为击得粉碎。

魅力来源	弃恶从善、改邪归正的楷模典范	魅力指数：★★★★☆ 实力指数：★★★☆☆

艾雷布大陆的实力剑圣 罗依德

代表游戏：《火焰之纹章 烈火之剑》



曾几何时，在《烈火》的世界里认识了叫“黑之牙”组织；曾几何时，在与其交手的过程中明白了黑之牙的实力；曾几何时，小轩仍然为不慎而惨遭黑之牙KO的芙萝莉娜而痛心疾首。（又要重来吗？第一次是琳，第二次是瑞贝卡，而这一次又……看来对付黑之牙还是弄个丑男比较不心疼啊！）

黑之牙，单听名字就可以引起无数社会人员的无限遐想：有黑还有牙啊！看来的确是类似黑手党的黑社会邪恶组织。里面的四牙中的“白狼”和“狂犬”更是让不知内情的人一口咬定原来四牙就是动物保护区的。其实黑之牙是一个懂得劫富济贫，为民众伸张正义，拥护共同奔赴小康的正义组织。或许是由于“黑之嘴”太难听、“白之牙”太浅薄，所以才这样起名的吧。

黑之牙中除了首领布兰达恩、里达斯外，出名的也就剩下四牙了——如今的RPG主角盛行的四人一组看来同样适合反派，毕竟东西南北少一人也是不行啊！有白狼之称的罗依德是四牙的首领，平时沉着冷静的他一直悉心地照顾自己的弟弟——补充：弟弟在四牙中的称号为“狂犬”，两人是实力的完美搭配，经常使周围的人将他们的名字联系在一起——喂！快拿好签名本，狼犬马上就要来了。

狼犬也好，白犬狂狼也罢，罗依德都用实力证明着一切——他的职业是“火纹”史上最让人闻风丧胆的剑圣，能力与华丽的完美结合。虽然声名远没有剑魔卡雷尔惊天动地，但不显山露水的实力在大陆也是数一数二的。作为悲剧的主要演员，情感戏的优劣直接与其演员的自身修养相挂钩，可以说罗依德做到了极至，不论任何人见到他都会从它的微笑中感受到与众不同的威严。面对死去的弟弟，罗依德心里明白：索尼亚才是真凶。但为了弟弟和家族的荣誉，他又不得不拿起武器与艾利乌德等人兵戎相见。最后这位伟大的剑圣终于含笑结束了自己坎坷的一生。



当罗依德回忆往事的时候，不会因为在游戏中忘记照顾家人而浪费生命，也不致因为仇家找茬而寝食难安。在临死的时候，他能够说：“我的整个生命和全部精力都已经献给了《火纹》史上最壮丽的事业：为主角们指明道路，为家族争荣誉而感到无比骄傲和自豪！”

魅力来源 手中有利剑，胸中有仁爱，心中有忠诚。	**魅力指数：★★★★☆ 实力指数：★★★★☆**

集才干野心于一身的天才博士

白河愁

代表游戏：《超级机器人大战》系列

在《超级机器人大战》的世界中，你可以对东方不败师徒与中国的渊源不闻不问，也可以对头戴眼镜的钢之魂SRX合体流程漠不关心，更可以对正树如何在地球上找到大米般的日本置若罔闻，但你绝对不能不对身世复杂、俊美容貌足以引来大批美女观望的白河愁而震惊折服。

可以说，如果《SRW》“粉丝”不认识白河愁，就等于美国人不晓得华盛顿、法国人不认识拿破仑那样不可饶恕。其实，如雷贯耳的白河愁有着一个听者伤心闻者流泪的悲惨身世：父亲凯昂·古兰·马克梭德是神圣兰古兰王国的王弟——为了平衡此人“好长好绕好难记”的俄罗斯式全名，他母亲以简洁明快的白河美咲为名，虽为地上人，却被大法师阿尔伯特·杰奥召唤到兰古兰王国，由于愁的父亲并不是负责任的好男人，母亲在生下儿子克里斯托弗的同时患上了严重的思乡症，为防止孩子为记名字抓破脑袋，遂为其取小名愁。

愁虽然有王族的血统，但一半地上人血统的现实却将他打为二十一世纪多拉A梦般的次品。所以，即使身为兰古兰王国的第三王位继承人也难逃其他王公贵族的歧视。更悲惨的是由于母亲思乡症的日益严重，竟然为了返乡糊里糊涂地将愁当作祭品，可是不想死的愁为了生存，与破坏神沃尔库鲁斯结成邪恶契约。从此，对外来说邪恶的地下工作者白河愁诞生了。不久他便来到地上，加入了DC组织，凭借其过人的天才智慧成为比安博士的左右手，在愁的挑动下，比安博士发动了战争——相信玩过《第二次机器人大战G》的老玩家们依然记忆犹新吧。最终BOSS旁边的那位就是白河愁，他的座机



▲白河愁的恐怖机体——古兰兹。

Granzon（古兰兹）只能用恐怖来形容——如果不使用必闪，我方几乎没有谁能挨得起他一击。在DC战争被平息后，愁出人意料地来到正树面前，希望正树杀死自己以摆脱破坏神的束缚。然而当愁消失在世界后，却被破坏神的祭祀从死神手里招回，令破坏神料想不到的是愁已经完全解除了身上的邪恶契约，没有束缚的愁毫无顾忌地解决掉了破坏神。

▲在《OG2》中如昙花一现的白河愁。

关于愁，小轩并不想对其做激烈的恶搞抨击，不是因为怕惹怒众白河愁FANS而自食西红柿加臭鸡蛋雨，而是在于对白河愁的敬仰完全无法用邪文来描述，所以：为了防止世界被破坏，为了维护世界的和平，坚持爱与真实的罪恶，《SRW》史上最有魅力的反派人物——白河愁，白色的未来，有光明的明天在等待！

魅力	能够将世界搞得地覆天翻的冷峻风
来源	云儿

魅力指数：★★★☆☆ 实力指数：★★★★★

青之世界的魔界王者

魔法院静

代表游戏：《天外魔境 青之天外》



"天外青天楼外楼，帅哥靓妹对眼秀"

上面这句话无论是略看还是细看都可以打为不正经的十八禁思想，然而此句却作为主旨将"青之天外"的世界归纳得淋漓尽致——不论是心清如止水明镜的正派还是意邪如墨海陈汤的反派都是清一色的帅哥美女(当然，非人形生物除外)，魔法院就是响应游戏号召的产物。

作为一名贵公子，魔法院拥有可以让天下所有男人咬断牙筋的优点：魔界中的地位无人可乱，风度翩翩的外形令人仰慕。可是作为一名反派首领，野心仍然如历代皇帝一样的俗不可耐——让青之大地的"大都"沉入魔界，从而控制青之大地——难道他想将世界的美女据为己有，这是天下所有男同胞所不容的，可是由于魔界宫廷秘史没有详细的记载，所以也只能猜想魔法院身边是缺乏又叫又笑又脱又跳的美女啊！

作为魔界的首领，实力当然是毋庸置疑的夸张：包括活了500多年的大贤者果心居士在内的一行四人众联手都败下阵来，而且还能够用邪术控制有第一阴阳师称号的"水月"。这种种的一切无不在暗示出其"天上天下惟我独尊"的孙悟空精神。俗话说得好：人怕出名猪怕壮，男怕高官女怕靓。在这位魔界最成功人士的背后却隐藏着种种的定时炸弹——性格完全可以看作赵高、魏忠贤直系血亲的梅迪克斯就是这些易燃易爆物中的佼佼者(宦官？)。即使魔法院再强大，在他眼里充其量只能算是自己计划的一颗棋子。魔法院的致命弱点就是自命清高不可一世，老奸巨猾的梅迪克斯正是抓住了这点，将其变为复活黑暗魔石的祭品。所以对于魔法院来说，将大都魔界化自始至终都是不可弥补的错误。如果魔法院能够早年贯彻"富读书穷习武"的观念来阅读几部孙子兵法、三十六计的话，那梅迪克斯是绝对不敢在太岁头上施展鬼蜮伎俩的！

值得补充的是，魔法院见到惊世骇俗的主角的机会只有两次，第一次连说服教育什么的(主角最拿手的工作)都没来得及听大家就各走各的了，到第二次他就被主角灭得连渣都不剩了。披露世态炎凉的同时，也进一步激发了魔界有志青年清君侧的决心，可以说魔法院的一生都是在警世教育我们一句话：当官不为民做主，早晚被打成红薯！



▲被梅迪克斯所害，魔法院也真是一个悲情人物。

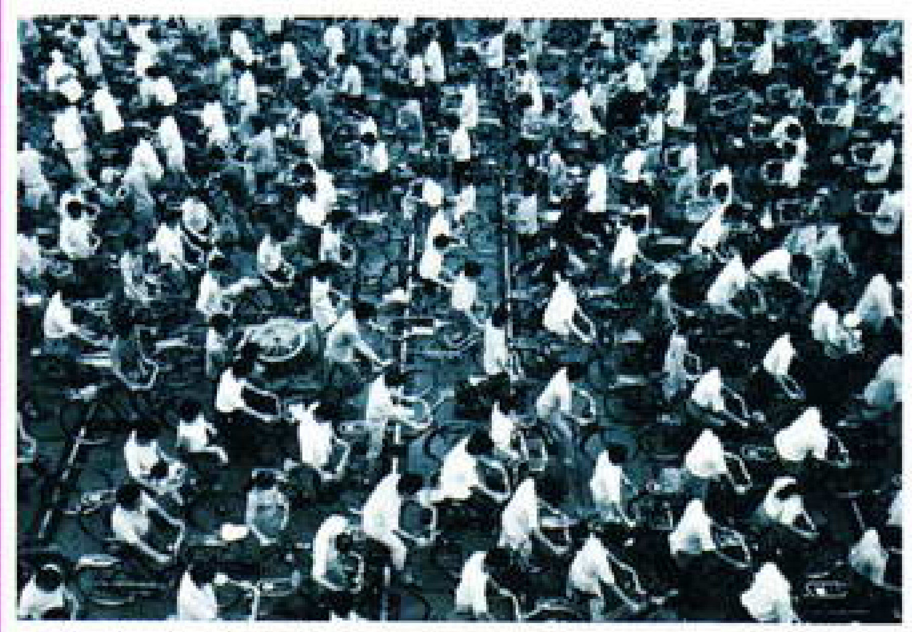
魅力	权重天下呼风唤雨却不知自己仍是	魅力指数：★★★☆☆ 实力指数：★★★★★
来源	棋子	

结语：无论是用主角的眼光去纵览整个反派世界，还是以反派的观点去挖掘自身变坏的前因后果，反派都是可圈可点的性情中人。可以说，没有反派的心慈手软就没有主角的卧薪尝胆，没有反派的鞠躬尽瘁也就没有主角的扭转乾坤。从一个侧面看，反派的魅力甚至赶超主角。"忠心护主(角)笑乱世，魅力丛生叹反派"——这正是反派特有的魅力啊！最后声明，本文纯属恶搞，在阅读时不管出现恶心呕吐出虚汗的亚健康症状还是手足震颤的帕金森症状，均与小轩无关。如有雷同，纯属巧合。

三百六十行，行行出状元

——掌机职业大盘点

文 烛之武
编 马修

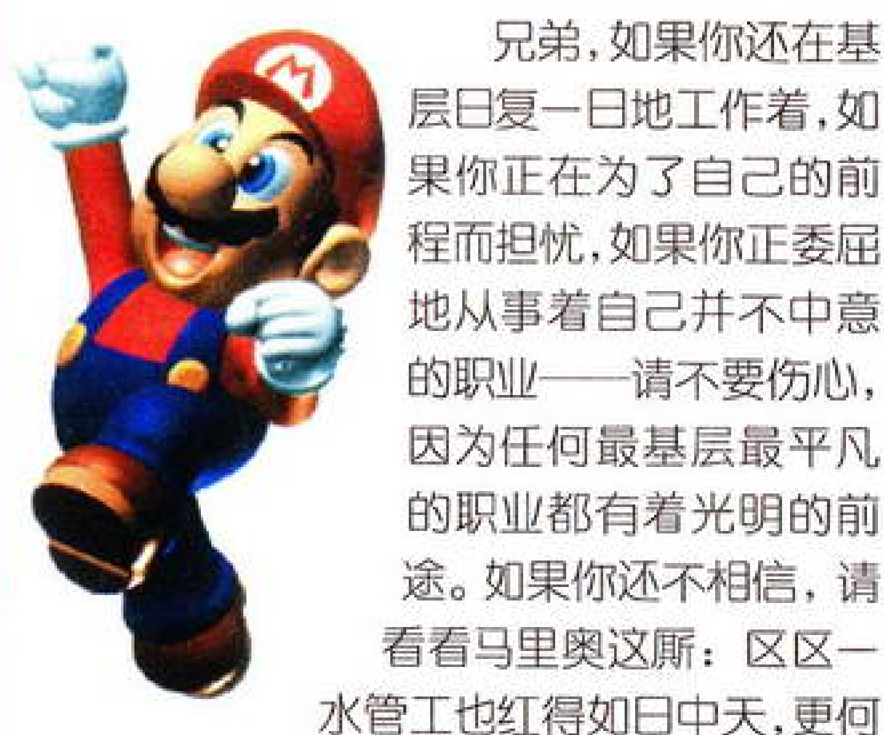


每个人都有自己的职业，这些职业构成了我们庞大的社会。职业不分高低，无论贵贱，在各行各业中，都会有其权威者，比如哲学界的权威人士之一便是著名哲人烛之武——当然，大多数人是在默默地做着他们的份内之事，也许，他们一生也无法取得像样的成就，但他们一直在奋斗。而游戏作为可以让人扮演各种角色的平台，自然有五花八门的职业供玩家饰演，这其中英勇的战士占了绝大部分比重。不过想必玩家对于这种整天打打杀杀的角色已经厌倦不已了，接下来，我们就来看看除了英雄，还有哪些人在岗位上挥洒着辛勤的汗水。

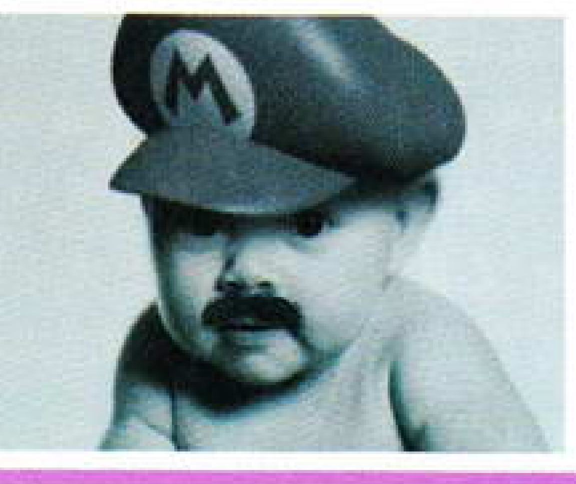


代表：马里奥





兄弟，如果你还在基层日复一日地工作着，如果你正在为了自己的前程而担忧，如果你正委屈地从事着自己并不中意的职业——请不要伤心，因为任何最基层最平凡的职业都有着光明的前途。如果你还不相信，请看看马里奥这厮：区区一水管工也红得如日中天，更何况英俊潇洒的您呢？所以，请点亮您心中的明灯，为您的前程打拼吧——这修水管的大叔不仅是个发育不良的三寸钉，而且是个极为不务正业的家伙。比起替人家修管道，他似乎更喜欢当公主的保镖，一个水管工，千里迢迢打入库巴城堡拯救碧奇，这是什么行为？这是拈花惹草的行为，这是不务正业的行为；而且此人有顺手牵羊



的毛病，据说他曾经作案多起，然而法网恢恢疏而不漏，终于在他作案于烛之武的私人牧场时被抓了个正着，动机只是因为好久没拔萝卜了便到牧场去练练手艺——这无疑是送死的行为，好在著名侦探烛之武一贯慈悲为怀，便令马里奥为其工作以将功赎罪。另外要提醒大家的是，在这名水管工为您家修管道时，你可能会发现屋里多了许多成群结队的乌龟、螃蟹等龌龊生物，对此不必感到诧异，您只需藏身于地下室中，任那工人与众生物进行殊死搏斗便可保证万无一失。在其完工之后，您也许会发现自家冰箱中的蘑菇莫名其妙地不翼而飞，或是盆栽中的花朵被连根拔起，此为必然之灾，奉劝各位在雇佣这位奇特工人之前先把以上物品秘匿起来。对了，马里奥号称超级金币吞噬狂，诸位一定小心！

志同道合的同行

同行兄弟路易，虽然是兄弟关系，但路易的待遇却比其兄相差不只千里，每每只是作为兄长的衬托角色登场。不知这位仁兄心里怎么咽得下这口气——这也看得出路易的宽广心胸和不凡气度，实在是可歌可泣的角色啊……





律师

代表：成步堂龙一





是谁，在为与老婆离婚所带来的财产归属问题苦恼不已；是谁，在为亲朋被不明不白地谋杀而痛苦不堪？不要犹豫，立即拨打热线电话12345678，那里的著名律师烛之武——的同行成步堂龙一会为您排忧解难。

您好，这里是成步堂律师事务所。什么？您找成步堂先生？请问您预约了吗？没有？那对不起……

成步堂实际只是个出身于艺术部的毛头小子，而成为了律师后却是风光无比，比如他的招牌动作：扬着手臂大喊"异议"，这是年少轻狂的表现——记住，学武之人切忌招摇，就算你日后学成了老夫这样的盖世才华，也不可随意招摇哟，况且，学成了盖世才华又能怎样呢？不过是盖世的孤独、盖世的寂寞……不怕你们笑话，有时候老夫午夜梦醒怎么也睡不着，深深地失眠，这个时候我就想能够在月光下找个对手切磋一下，可是想来想去，把整个律师界的名人想了一个遍，硬是寻不出一个对手，也只能长叹一声，翻个身继续睡啊！想来这成步堂年轻气盛，还未达到老夫的境界。（旁：……）其实，以成步堂替人辩护的过程来看，他完全可以转职为侦探，并且一定会超越福尔摩斯成为一代名探；当然，著名侦探烛之武是他永远也超越不了的。如今烛之武业已退出江湖，正所谓长江后浪推前浪，一代更比一代……弱，马上成步堂就要在NDS上有新的表演了，让我们拭目以待吧！



志同道合的同行

成步堂的启蒙老师绫里千寻，一个坚毅的女人。最初曾为成步堂辩护，那时不过是个刚入行的律师而已。另外，千寻老师有句名言：不论发生什么事，都要相信的你的委托人，这是在法庭上坚持到底的必要力量。





还有曾为《妖姬的财宝》中众BOSS进行精彩辩护的著名律师烛之武！（被禁言ing……）



农民

代表：烛之武





多少人功成名就之后会希望归隐山林，过上"日出而作，日落而息"的生活？然而又有多少人受得了"锄禾日当午，汗滴禾下土"的艰辛？又有谁能够抛弃得了这浮华世界的功名利禄？想必像烛之武这样淡泊名利的君子应经不多了吧。在立下盖世功勋，受到万人景仰之时，他毅然急流勇退，从一位老人家那里继承了一个牧场，此后辛勤劳作，苦心经营，终于忘却了俗世红尘，达到了陶渊明般超凡脱俗的境界。据说他在打理牧场的日子里曾经连续破获两起大案。其一为轰动全国的特大型萝卜盗窃案，元凶为水管工马里奥；另外一起为惊世骇俗的牧马牧羊盗窃案，元凶为小智等人。烛之武只身一人破获两起大案，足见其宝刀未老的超人本领。而面对众媒体的争相报道，烛先生也只是一笑置之，可见其早已悟彻浮华背后是空虚的道理，并有着"淡中



知真味，常里识英奇”的高深见地。另外烛先生在务农时不仅做挖矿、耕种、养殖这些小事，还发现了一条堪称惊天地、泣鬼神、前无古人后无来者的耕种定理：撒种前必须先耕地。（汗）这条定理奠定了后人研究农作物生长规律的坚实基础，为高产高收的研究工作提供了前进的阶梯，它有着把农业的可持续发展征程领入新纪元的划时代意义。也许很令人不服，为什么他烛之武连耕个田都会发现新大陆呢？朋友，这就解释了什么叫做天才……（旁：你想死吗？）

志同道合的同行

来自《牧场物语 女生版》的可爱MM，不





仅长相堪比貂蝉，而且雍容典雅温柔体贴，还有着不畏辛苦的精神，每日劳作于农田之间，人们都叫她烛夫人……（笑）



代表：见习神





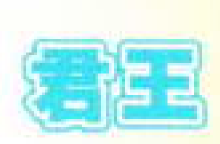
纵览历史长河，多少人死于权势，又有多少人为权而死，可见人对于权的欲望是多么可怕。而到了今天，权依然是人们所乐意追求的。于是，一贯善于满足人的罪恶愿望的任天堂近期推出了一款原创另类游戏——《千年家族》。实际上这就是一款让玩家产生惟我独尊的邪恶心理的游戏，因为玩家在游戏中要扮演的是一位见习神，并掌握着一个家族的兴衰存亡。在游戏中，每一个家族成员会有一项感恩度的数值，表示此人对神的感激程度，这招巨狠，会让玩家产生“人皆受吾惠”的观念，从而妄自尊大，自命清高。与这位见习神同流合污的是小爱神丘比特，它在这款游戏中可以射出各种各样的箭矢，比如使人灰心的、使人振奋的、使人胸怀大志的……基本上有了这些箭矢你就可以掌握人们的命运。怎么样？心动了吧？心动不如行动，请马上加盟我们BT见习神训练营吧，这里是你一直期待的天堂，这里可以把你打造为掌握世人命运的无上之神！我们的口号是：从前要成为神，一次要学三年，麻烦！现在有了见习神训练营，一口气学成五个神，不累，还学得特快——训练营，你今天去了没有？正所谓，今年过节不收礼，收礼还收训练营！从前，我最怕谈起神学院，而今有了见习神训练营，我再也不怕啦！（众：……）最后说一句：《千年家族》的确是款好游戏，惟一遗憾就是语言上的障碍。



志同道合的同行

除了这款《千年家族》，以神为主角的游戏还有很多。本人告诉大家一个另类的游戏方法：选择一个神，自编自演YY着游戏。推荐候选神——烛……（旁：杀！）





代表：刘备



退一步说，要成为神是不可能的，做凌驾于万人之上的君王还是有可能的吧？（虽然也几乎是不可能的……）现实中不太可能，我们只好在游戏中寻找一统江山的感觉

了，而众游戏中最合适的想必就是《三国志》了。不论你想扮演忠厚仁义泪腺发达的刘玄德，还是老奸巨猾诡计多端的曹孟德，或是国富民强独霸一方的孙仲谋，都可以在《三国志》中体味到君临天下的豪情。其实如果君王也可以算是一种职业的话，那么这还真是最惬意的工作。比如刘备没事时管理管理内政，寻找一下文臣武将，再把自己看不顺眼的废物踢掉，多么悠闲；看见哪个国家比较强就和他同盟，有事没事还喜欢骚扰一下邻国，派几个武将与邻国展开激战，自己却悠闲地在皇宫里玩PSP——据说他现在正在玩《三国志V》，放着自己不选偏偏选别的君主，曹操、孙权等等他都喜欢体验一番。其实玩游戏并不是他的真正目的，他的真正阴谋是探测别国的军事机密，以做到“知己知彼”，然后采取相应对策一举灭掉他国而后成就千古霸业。这实在是卑鄙的手法，估计这刘备想要统天下都快想疯了，如今已经到了为达目的不择手段的地步，实在为我等英雄所不齿。其他的就不多说了，以免玩游戏时刘备会很不给我面子……

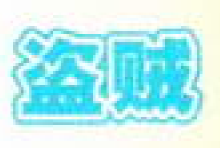


志同道合的同行

这个很多了，曹操、孙权都是很合适的人选。不过据说这两位也在玩《三国志V》，目的和刘备一样，果然天下乌鸦一般黑啊……







盗贼

代表：拉加尔德



盗贼这个职业已经是很寻常的了，几乎所有RPG都缺少不了这个职业。它的特点也很简单，基本上速度会比较突出，攻防会比较差，这也符合盗贼的标准——毕竟偷东西不可能将敌人秒杀之后再开始扫荡，最重要的是速度，正所谓天下武功，惟快不破。而《烈火之剑》中的拉加尔德可算是众贼中的杰出代表，他原为黑牙成员，后因不满于组织的堕落与变质而准备一走了之，正巧遇见艾利乌德一行，了解事态后加入了艾军。从他的事迹来看，拉加尔德可以算是个侠盗，毕竟黑牙从前就是一个这样的组织。而按照庄子的话说：“夫妄意室中之藏，圣也；入先，勇也；出后，义也；知可否，知也；分均，仁也。五者不备而能成大盗者，天下未之有也。”这便是所谓的盗亦有道。而拉加尔德倒也具备以上几条：妄意室中之藏，游戏中自然可以知道宝物的位置和可以从敌人身上盗取得东西；入先出后是自然的；而“知可否”就全靠玩家自己把握了；分均更是不必多言。由此观之，拉加尔德实乃天下第一侠盗。其实游戏中的盗贼似乎没有不属于劫富济贫性的，他们都是忠肝义胆的汉子，并且都有一身好功夫，而拉加尔德更是身手不凡，出神入化，盗取敌人宝物有如探囊取物一般，且行动轻巧，使人不惊不觉，不痛不痒，妙手拂过之时敌人正迷茫不已，只觉如轻风掠过，殊不知剑鞘已是空空如也……这就是我们无敌神偷的风范，想必其技艺之登峰造极以非常人可以想象，就让我们以旁观者的心态为其精彩表演而喝彩吧。

志同道合的同行

很多了，《烈火》的马修，《传说》中的露蒂，都是优秀的侠盗。其实前者也可以叫做密探，记得还有一个与他青梅竹马的女贼（汗），最后为了事业而牺牲了，于是对马修这个人物产生了好感。（马修：这么多盗贼，你提谁不好……）





商人

代表：特鲁尼克



传说中有三种职业最易患肥胖症，分别是



厨师、相扑和商人。前两者不用多说，商人若是成为一个胖子就可以有很多原因了：可能是应酬太多难以推托从而胡吃海塞造成的脂肪堆积；也可能是由于工作繁忙而没有时间运动导致的脂肪堆积；还可能是由于自己惟利是图而得罪别人被人揍得浑身臃肿……然而特鲁尼克肥胖的原因却全然不在于此，他是由于钱财太多，便将自己的财产全部绑在了腰际，正所谓腰缠万贯，于是就成了今天的样子。他的模样看起来很憨厚，实际上是笑里藏刀，必要时他会动用坑蒙拐骗等各种不齿手段进行诈骗，绝对吃人不吐骨头。另外公布最新消息：据了解，特鲁尼克于前不久购进了一批日版NDS与PSP（豪华版），准备自制《特鲁尼克大冒险NDS&PSP》限定版并以高价卖出。该限定版内赠"《特鲁尼克》系列"回顾+完全公略手册一本和特鲁尼克泳装写真集一套，而且特鲁尼克将在全国各地举行签售活动。下面为本记者个人观点：此次活动完全臭P，本着为人民服务的原则，在下有义务奉劝大家不要参加此类活动。其实特鲁尼克这个JS的各种罪恶行径大家一定一清二楚，此次的欺骗行为早已被大家识破了，希望大家可以团结起来以抵制的方式让他的阴谋破产。最后播放广告：精美而实惠的《烛之武限定版NDS&PSP》将于今年5月全面上市，届时还请大家捧场……（旁：给我砍了他！）

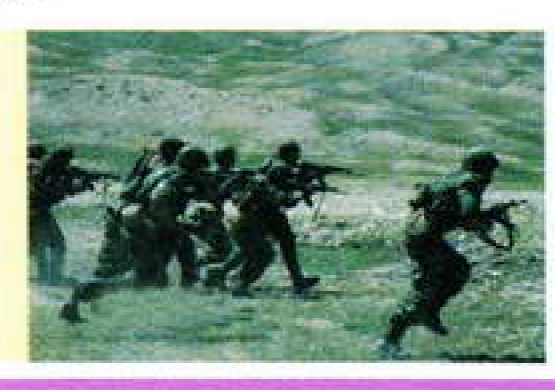
志同道合的同行

当然是万众瞩目的兔子商人尼基塔了，它的身材又肯定了商人多数会发福的观点。在游戏中它会经常为玩家提供些珍贵而实用的物品，比如经验翻倍、金钱翻倍道具等等，当然这些东西是价值不菲的——可能你倾家荡产也消费不起。希望这只可爱的兔子会给我们带来新的惊喜！



军人

代表：安迪





你可以俯视任何职业，但是你不可以俯视军人。对于军人，你永远要心存敬意。如果你胆敢亵渎军人，那你就是亵渎我烛之武。（旁：你烛之武算个P啊……）如果没有咱们英勇的百万雄师，你哪有机会在家安然地玩PSP？如果没有那些驻扎在边疆守卫着祖国的战士们，你哪有机会在这悠闲地看《掌机王SP》？所以我们要以感激的态度对待军人——好了，回到我们的主角安迪身上。他给人的第一感觉是：这么个小P孩也敢跟黑洞军团对抗？真是初生牛犊不畏虎啊。看他那张娃娃脸上一副趾高气昂的模样，手里还握着个大扳手，任何理智的人都会以为他是管后勤的维修人员。





这个拿着无聊的正义在挥舞的儿童准备在战场上挥洒青春的汗水，然而却能力平平，真不知哪来那么多汗水让他挥洒。（汗）作为主角能力平平，但是POWER技和SUPER技却是清一色的回复系技能——最起码也要像MAX那样提升攻击力吧。不过不管怎么说，他毕竟是一个刚入伍的新兵，我们也不必要求过高，只是形象上的问题实在比较严重，什么都不拿也比手里攥个大扳手强。总之对于安迪我们只能庄重地敬个军礼，期待他的最新表现吧。

志同道合的同行

这个职业也比较多，MAX、NELL都是合格的军人，而且NELL还会使用美人计，此计一出便可使敌人变得疏忽大意，从而使自己的运气得到提升。所以她虽然能力一般，却有着得天独厚的RP优势，推荐使用！



矿工



代表：Driller



矿工是一种很危险的职业，即使各位不能形象地想象出来，玩过"《钻子先生》系列"的朋友也应该知道眼看着无数巨石飞驰而下自己却束手无策的感觉，真实的矿工也会不时的遇到这种危险事件……说回Driller，作为一个矿工，他需要对这种乱石穿空的场面习以为常。Driller也是个王牌钻地工了，出神入化的钻地技术让他有资格扬着手臂大喊："让巨石来得更猛烈些吧！"据说阿拉伯人民还曾请他挖掘石油。Driller在矿山中不仅要受到各种巨石的威胁，而且面临缺氧的挑战，因此他必须在往深处进军的同时寻找遗落在各处的氧气胶囊。可以想象这样一个职业是多么具有挑战性啊！你想成为一名无敌的矿工么？不需要学习，只需挖、挖、挖，你就能如愿以偿！只要你对泰山压顶般的飞石毫不畏惧，只要你有超人般的呼吸功能，你就可以在这个舞台上大放异彩！

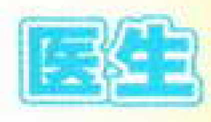


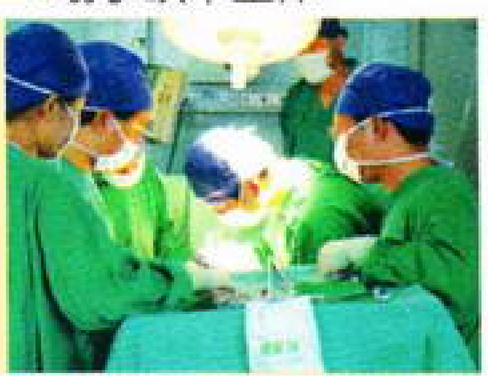
志同道合的同行

受Driller的影响，他的小狗、机器人还有全家老少都参与到了挖掘工作中，真是全家同乐的典范。让我们祝福他们在一次矿场坍塌事故中全体……



医生





代表：天堂独太

医生一直被人尊为白衣天使。我们对他们事事顺从，绝不敢有半点违逆，即使年过花甲也得表现得像个听话的孩子，因为我们对他们无比信任。不过医生多数年龄比较大，所以护士会比较受广大人民群众的欢迎，似乎护士是继空姐之后第二个MM当道的职业。比如《研修医 天堂独太》这款游戏中可爱的MM星幸，总是哭哭啼啼地不断自责，让人顿生怜爱之心——住院也许会让你赶上桃花运哦；再看看天堂独太，他是圣命医大附属医院的实习医生，毕业于一个不知名的小学院，从某种意义上来讲，他长得很像安迪，一脸稚嫩，一看就可以断定是个新人，他在行医过程中总需要请求专家协助治病救人，不然可能会转职为刽子手。他的名字是Dokuta Tendo，而NDS的创意之作《任天狗》的名字是Nintendogs，这两个游戏一个姓Tendo，一个姓Ninten，合起来是Nintendo，所以推断这两作一定有联系，也许联机之后会有隐藏要素出现，如果没有的话责任自负……（笑）





志同道合的同行



瓦里奥！瓦里奥医生有着自己的一套医学理论，他认为一切疾病的根源都在于细菌，所以如果消灭了细菌就可以包治百病。而消灭细菌的根本方法在于胶囊的排列顺序，只要药物们以正确的次序排列在病人腹中，则一切顽疾将会烟消云散。欢迎到瓦里奥诊所就医！

就到这里了，特殊的职业大概就这些吧。他们都是职业典范，大家一定要向他们学习可贵的敬业精神，做到兢兢业业、精益求精，这样才能为社会做贡献。尤其是第三个人物，他工作之努力令人难以置信，相信没有人会不同意将"世界杰出青年"和"最佳劳动模范"两个奖项颁给他吧！（笑）

文 gokumine 编 马修

NEO FLASH DS商业ROM大测试

上辑对NEO FLASH DS这套DS烧录卡进行了全面测试，不过由于当时ROM缺乏，只能对一些DEMO进行测试。随着时间的推移，近期国外的Golden Sun Team放出了大量的NDS商业ROM（据内部消息称，GST小组先期得到几套NEO FLASH DS设备，并利用该设备DUMP成功）。笔者在第一时间内取得ROM以后对发布的ROM进行了测试，另人难以想象，ROM已经运行得十分完美了，在NDS上跑得非常顺畅，和卡带一点差别也没有。



在见到本辑《掌机王SP》的时候，大家应该就能在一些有实力的店铺看到销售的NEO FLASH DS了，目前国内NEO FLASH DS的售价在1300元人民币左右，全套设备包括一个烧录器（USB SLIM LOADER Ⅲ）、一张512Mb烧录卡（MAGIC KEY TECHNOLOGY）、一个引导卡（NDS MAGIC KEY）、一条USB延长线和一张软件盘。目前只有512Mb的套装NEO FLASH DS在销售，而1G的卡带目前没有货，因此价格也不详细。

本辑测试使用的NDS卡带依然是那盘《超级马里奥64DS》，订购的新卡在完稿以前还没有到手，因此还是要此卡代劳了。测试DEMO和商业ROM不同的是，DEMO都是由游戏厂家提供的测试产品，而且这种测试产品基本上都是在一些展览上或者店铺中通过无线下载到主机中运行，而且可以在不需要NDS卡的情况下运行，因此这种DEMO就有可能没有像一般NDS卡带的特殊加密，这就是为什么现在的NDS模拟器已经可以运行DEMO却不能运行商业ROM的原因。而只通过一个美版《超级马里奥64DS》的ROM也并不能说明NEO FLASH DS对其他商业ROM的支持会如何，因此这次的测试对NEO FLASH DS来说就显得尤其重要。

本次使用的NEO FLASH DS软件是1.0版本，接下来我们将要对发布的另外4款商业ROM进行详细的测试。

游戏测试篇

瓦里奥制造 摸摸乐 美版

厂商：任天堂	ROM发布：GST
容量：256Mb	存档：EEPROM 64Kbit



这个游戏是任天堂发行最早的一款作品，游戏容量为256M——其实很多游戏容量并没有大家想象的那么大，烧录游戏以后，接到NDS上运行，结果如图所示，游戏正常运行。经过一段时间的游戏发现，不管是游戏里面使用到的触摸功能还是要用到嘴吹气的功能都完全没有任何异常，都是按照正常游戏使用。除此以外在得到的MINI游戏中，和《任天狗》一样使用了录音功能的“鹦鹉学舌”也可以使用，那家伙学说话的声音经过处理后还真是有些意思。这款游戏被我和GF玩了几天，一直玩到游戏通关为止，没有发现任何异样。而且由于使用的《超级马里奥64DS》卡



带也是EEPROM 64Kbit存档格式，因此游戏存档得到了完美支持，不过却把原来的完美150星和MINI游戏的存档全部覆盖掉了。

瓦里奥制造 摸摸乐 日版

厂商：任天堂	ROM发布：GST
容量：256Mb	存档：EEPROM 64Kbit



刚才是对《摸摸乐》的美版进行测试，这次是日版，在烧录的时候软件显示存档类型不能确认，而存档大小却为1Kb。不过在实际游戏中发现和美版游戏存档一样，而且完全可以兼容，当初美版的全通关记录在日版上也完全继承了下来。日版游戏中也是一切正常，没有发现异常。

模拟人生 上流社会 美版

厂商：EA	ROM发布：GST
容量：256Mb	存档：EEPROM 64Kbit



这个游戏是EA在美国发行的《模拟人生 上流社会》，不过俺却对这个游戏不是很感冒。一开始游戏正常地显示了标题，这就预示着应该没有问题。接下来为主人公设定一番进入游戏，固定剧情以后主角开始了行动，可以先把周围的垃圾清扫掉，主机上屏幕会显示一些基本数据菜单，而NDS的时钟也可以正常被调用，下屏幕可以用笔选择一些具体的行动的信息。由于游戏存档格式也是和卡带相同，因此存档也可以，但同样会覆盖掉原先的记录。

CATCH! TOUCH! 耀西 日版

厂商：任天堂	ROM发布：GST
容量：128Mb	存档：EEPROM 64Kbit

难得的一个日文游戏，不过游戏发布者



虽然标注的存档是EEPROM 64Kbit，但是真正烧录的时候却发现是EEPROM 4Kbit，而且在运行游戏中一开始就出现了存档问题。在游戏出现LOGO以后就检测存档失败。虽然游戏软件显示《银河战士DEMO》存档也是EEPROM 4Kbit，但是《银河战士DEMO》运行时候却可以通过利用《超级马里奥64DS》卡带中的存档空间存储，而且只会抹消《超级马里奥64DS》卡带中的第一个游戏记录，而MINI游戏和另外两个记录不会受影响。综合上面可以看出，卡带中的EEPROM存档类型即使容量一样大小，格式也会是多样的，或者说现在我们还不能掌握真正的存档类型。不过虽然存档出现问题，但是游戏还是可以运行的，没有什么问题，可见MAGIC KEY的功能是完全发挥了，只要换一张相同格式存档的卡带即可使用游戏的存储，不过这样一来即使购买了烧录卡，也需要购买几种不同存档类型的游戏才能达到全面支持。这无疑再次增加了玩家游戏的费用。



山脊赛车DS 美版

厂商：Namco	ROM发布：GST
容量：256Mb	存档：EEPROM 64Kbit

这个《山脊赛车DS》可是mine期待已久的游戏了，虽然是美版，但是能玩总比玩不上强。漂亮的片头动画过后，正式进入游戏。在游戏前要先选择一个存档，这里存档类型也是EEPROM 64Kbit，和使用的卡带完全吻合，没有任何问题。既然是要开赛车，那就要比赛，一开始就选择进行第一条线路的赛程，结果轻松

取胜，不过在游戏的两天中，发现后面的赛车越来越精明，会用车身挡着路线不让超车，这起码说明运行的这个游戏没有问题！



钻子先生 DS　美版

厂商：Namco	ROM 发布：GST
容量：128Mb	存档：EEPROM 64Kbit



这个游戏是发售有段时间了，同样是一个美版的游戏，游戏存档也可以和使用的卡带相互兼容，不过运行的时候发现虽然是NDS游戏，但里面很少用到触摸屏幕。游戏的各个模式都可以使用，没有任何不兼容的问题出现，说句题外话，厂家简直就是拿GBA版糊弄玩家……

在对商业ROM测试以后，接着对上月E3展上的一些DEMO进行了一下测试，测试的DEMO是一个被整合的ROM，里面有九个DEMO和一些个人组织开发的小软件。本次主要对一些有价值的游戏DEMO说一下，首先是《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授的脑筋锻炼　大人的DS练习》（好长……），这个游戏是锻炼人脑筋的，现在游戏也已经上市；第二个DEMO是《超执刀　墨丘利神之杖》，这个游戏是做



手术的，和以前那个《天堂独太》类似，游戏里面要通过触摸屏来给患者做手术；第三个DEMO是《电子浮游生物》，这是一个比较另类的游戏；第四个是《加油五佑卫门　东海道中　大江户天狗返还之卷》，这是一个动作游戏，玩家要通过下屏幕输入指令。其他的几个游戏就不多做介绍了，这几个DEMO全部没有存档，只能玩一玩，但是不少支持联动功能。游戏DEMO都能很好地在NDS上运行，几个DEMO分别有着不同的玩法。



经过几个游戏的测试，没有出现不兼容的现象，可见在运行商业ROM的时候我手里的这个《超级马里奥64DS》的兼容性还是很强的，在运行商业ROM的时候全部通过，只是存档方面还是让人头痛的。不知道备份存档功能和存档兼容问题什么时候能够解决。至完稿日，包括美版的《超级马里奥64DS》总共有七款商业游戏加入到ROM行列，而且还在每天递增，相信有了一个好的开头，NDS烧录的春天也不会太远。不过在游戏中还发现一个问题，那就是在一段时间游戏以后，如果取出MAGIC KEY会发现插入NDS的部分发热量要超过往常，不知道这个是由于频繁读取数据造成的，还是有其他原因，不过到目前为止没有出现任何其他异常。



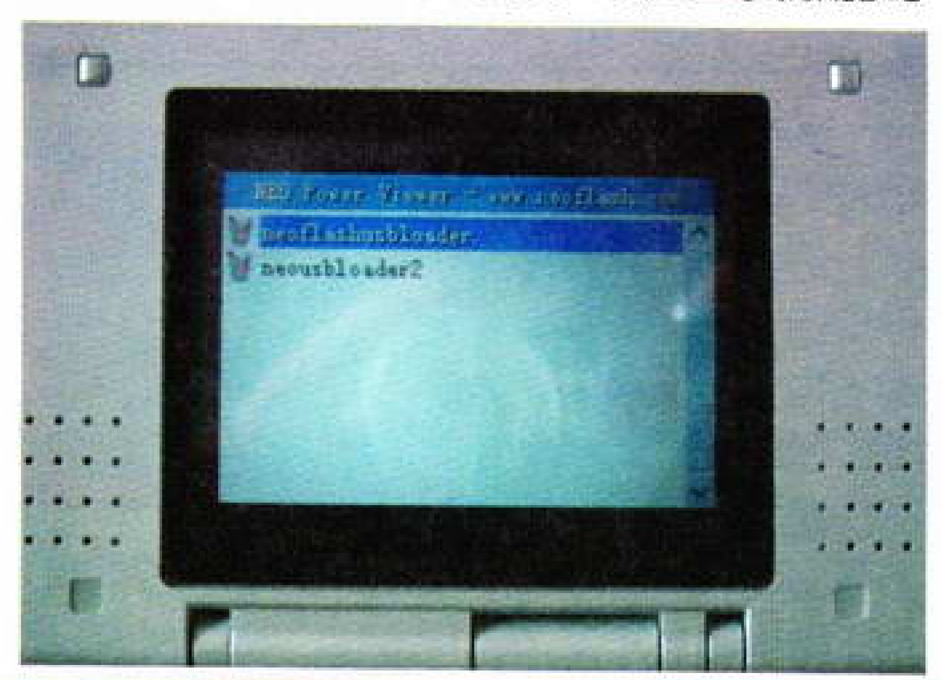
软件功能篇

从官方得到的情报称，下一个版本的软件将要支持播放MP3的功能，因为NDS的CPU完全有能力胜任MP3解码，所以要实现这个功能只是时间问题，而且厂家也在进行对NDS视频播放功能进行研究，相信不久以后也会有结论。除了上面的两个软件功能以外，官方目前正在制作DUMP专用工具USB Loader，这套



设备主要是为了玩家可以自己DUMP游戏ROM与其他人分享，不过一般玩家还是受用不起，起码要DUMP还是要有正版NDS的，我们期待早日完成这套设备，并提希望供给那些专业DUMPER。这次的新版本软件中，虽然没有增加MP3功能，却增加了图片和文本烧录的支持，如txt、htm、html、gif、jpg、png、bmp这些格式都可以直接烧录使用，另外就是游戏类型中支持了gg、sms两种格式，一个是GG游戏直接烧录，一个是记忆棒的支持。为了合卡功能我们要选择在GBA模式下进行烧录，首先来看烧录的图片，在烧录的时候图片大小没有发现有什么限制，即使是1.5MB左右的400万像素照片也能轻松应付。烧录的时候如果要把所有照片合到一个ROM下，就要一次选上要添加的







全部图片才可以，否则单个ROM就只有单张图片。图片显示得比较清晰，还可以任意放大和缩小。在烧文本等文字文件时添加方式也是和烧图片一样，使用方式和一般的小说工具相仿，值得一提的是这两种整合到软件中的功能，使用的软件都是“混沌星辰”的，支持存档和背景颜色的调整。





烧录GG游戏时只要直接添加，软件就会把其他问题搞定，和以前介绍的模拟器没有什么区别，也可以存档，图片中是烧录的GG游戏《终结者2》。

由于现在国内很多烧录卡厂家都已经得到MAGIC KEY，因此新一轮的烧录卡战争即将爆发，首当其冲的是国内有着极好口碑的EZ，经过和EZ的负责人沟通获悉，由于目前EZ烧录卡暂时不支持运行NDS游戏功能，因此正在着手开发EZ4，希望新的产品早日问世。而据消息称GBALink ZIP II 512M卡带也已经支持运行NDS游戏，在官方站上还能看到使用无线通信功能运行的画面，不过只是看到运行一些游戏DEMO，并没有见到商业ROM的运行画面，由于现在还无法确认是否能运行商业ROM，所以正在联系厂家提供测试产品，如果有了回复，会对该产品进行进一步详细测试。看来现在NDS烧录卡已经闹到沸沸扬扬了，这将预示这这个夏天会有一个不平凡的暑假，NDS玩家的春天就要到来！

硬件短消息

文 马修

翻看去年这个时候的《掌机王SP》，发现去年此时自己还在幻想着PSP和NDS的这样那样，现在却已经和去年做GBA SP的周边报道一样不断对PSP和NDS做着周边的报道。拿到手了也还是两台次世代掌机——也许得不到的东西才会在心中留下永久的美丽。

个性限定版NDS大抽奖！



任天堂将在7月1日到8月31日举行的积分大抽奖活动，奖品为1000台NDS、1000部播放器和3000个NDS携带包。其中1000台NDS是个性限定版，共五种颜色，每台主机上还有与颜色对应的《马里奥》中角色的头像，有碧奇公主、马里奥、瓦里奥、耀西和库巴，不仅如此，活动举办方还将根据中奖者的要求，在NDS上刻印上包括玩家名字等信息，让玩家的主机成为一台独一无二的个性NDS。

至于活动的举办方式，就是在7月1日～8月31日期间购入NDS或NDS、GBA、NGC的游戏后，然后去任天堂俱乐部（http://club.nintendo.jp）用购买游戏的序号来参加抽奖。






国内玩家自制FC手掌机



关于FC手掌机，硬件短消息已经不是报道一次两次了，此次给大家介绍的，是国内玩家自己做的FC手掌机。只可惜马修没有找到作者，真希望作者能找到小编来给大家写一篇中国玩家自己的FC手掌机啊。



▲这一步是把FC手柄一分为二。 ▲需要8节电池供电。

让NDS更强劲——NDS外接电池盒



NDS虽然体积不小，但众多大作及一脉相承的省电优良传统，还是让众多玩家喜爱不已。不过再省电也就6～8个小时，赶上出门时间长又没地方充电，那带这么个大家伙可就有些不值了。还好，外接电池盒解决了这个问题。



这款电池盒名为“チャージボーイDS”（直译充电男孩，汗），外表看就像缩小了的NDS，由Keyfactory生产，是干电池型充电器，使用三节电池充电100分钟后，可以再玩上4小时。包装内包括一套充电器和三节碱性电池，售价2580日元，折合人民币约180元。



结实的NDS透明套



NDS的透明皮套已经不止出过一款了，这次给大家介绍的是由Jupiter推出的名为ハードカバーDS（Hard Cover DS）的透明套，名字上看，就知道这款周边在保证其透明性的同时，也非常强调其结实。图中看确实不错，不过在枢

纽部分有那么一点小BUG。该周边售价525日元，折合人民币为不到40元。




光荣的男女款式PSP收藏包

大概是几款游戏同捆的包从限定转成了"量贩"让光荣尝到了甜头，擅炒冷饭的光荣也投入到这场轰轰烈烈的"周边运动"中来了，这次推出的包分成了男女两种款式——实际就是两种颜色。其实，有光荣旗下众多人气大作撑着，随便贴个某某限定版再转成商品后，都会得到不少FANS的支持。




外附式PSP扩容电池



这次给大家介绍的是看起来和PSP是一体的PSP扩容电池，该电池外形小巧，容量1800毫安时，带有开关和液晶屏，大致可将PSP的游戏时间延长一倍。由于消息出自香港购物网站，所以报价为港币95元，折合人民币100多块钱。实际上，各位朋友已经看出来了，这款所谓的扩容电池仍然是外接的，不过由于体积小，所以直接挂在了机身上，因为没有用到实物，所以使用起来如何尚难下定论——不知会不会影响碟舱的正常打开。




将贵族进行到底——Sony再推出高价PSP便携包

前几辑给大家介绍的那个又是黄金、又是钻石的价值连城的PSP盒子大家还都有印象吧？这次再给大家介绍个昂贵的PSP包，这款包是立着挂在裤子上，售价高达149美元，折合人民币要1200多，果然是有钱人用的东西，我等省饭钱口挪肚攒才买得起PSP的，就看看知道有这么个东西就行了。



PSP多用碟片盒



曾给PSP推出车载电源、端口保护盖、立架式充电器等多款周边的便携电子产品周边厂商Miyavix不久前宣布，将要在6月推出一款收藏PSP的UMD和记忆短棒的收藏盒，该收藏盒可以装两张UMD，附赠的夹层则可以装两个记忆短棒，玩家的UMD多的话，还可以把多个盒子接合成一个。每个碟片盒售价980日元，折合人民币近70元，价格虽然听起来贵点，但这么款周边看起来还是蛮漂亮的。

桃太郎电铁屏幕擦

记得以前《掌机王SP》第1辑送的《口袋妖怪》屏幕擦吗？即将发售的大富翁式游戏《桃太郎电铁G》的首发特典就是这个小巧方便的屏幕擦，正面的主题图案呢，不用说就是一身电车装扮的桃太郎。



用护廷十三队印装饰自己和爱机



由热门漫画改编的GBA新作《死神BLEACH 血染尸魂界》将于7月21日发售，Sega操刀加上漫画原作的人气，本作的销量应该不错。和《桃太郎电铁G》一样，Sega也为FANS准备了精美的预约特典——项链和GBA SP帖纸。项链下的吊坠和帖纸上有原作风格的"护廷十三队印"，共13种，即队印的"一"到"十三"。用这套特据把自己和爱机都装扮得酷酷的吧。



文 江西恐龙 编 马修

六月上旬掌机市场扫描

经过了半年的降价，PSP和NDS的价格终于稳了下来，想入手的就抓紧吧，不然等到翻新机、假电池泛滥时再买就要额外增加麻烦。其中港版PSP要比日版大约贵上100元，但大多有保修服务，准备买PSP的玩家可以先向商家咨询。

愉快的六一儿童节已经过去了，紧接着高考又来了（真是先甜后苦啊）……广州很多游戏店里的小神游SP都曾一度脱销。在PSP以及NDS的高价对比下，售价不足650元的神游SP在很多消费者眼里非常显眼，一般店里都是以650元的价格出售一套小神游SP+一盘GBA合卡+SP专用耳机转接口。这个价格可以说非常体贴天下父母的钱包了。

前段时间跌到了1920元的豪华日版PSP，现在售价反升到了1930元，说明书全中文化的豪华港版PSP售价更是高达2090元。分析日版PSP涨价的原因，估计是“实在跌不下去了”吧。既然跌不下去，稍微的涨回去一点，也是天经地义的事。（笑）1.0版PSP目前在广州很少看到，大多数BOSS依旧不知道有模拟器这回事。水货NDS继续保持1080元的售价，神游官方网页已经宣布将于6月15日正式公布iDS的售价，读者看到本文的时候也应该知道详细情况了。

上辑谈到二手掌机的情况，在全国范围来说，很少有游戏店会专门做二手掌机生意，玩家有两种方式可以购买到二手掌机，一是从网络上寻找，这个方法风险较大，笔者不推荐；二是到当地的游戏店，以及二手市场去淘货——不过说回来，不管用哪种方法，希望都不会特别大，毕竟淘汰的电子类产品都不是很受欢迎。

广州越秀区的“惠福西二手市场”、“大沙头二手交易市场”，都是喜欢淘宝的玩家的好去处。运气好的话可以买到一些稀罕货。比如二手WS黑白手掌机开价仅30元，兴许还个价只花20元就可以买下来。WSC的开价为80元，最后的WSC——水晶天鹅开价也仅为100元。WS游戏方面，《机器人大战IMPACT》之类的大作异常稀少，倒是有很多二线作品，这些游戏的开价一般在30元左右。

NGP系列主机和WS的售价情况差不多，黑白NGP开价50元，厚NGPC开价100元出头，薄NGPC开价150元不到。二手NGP系列主机大部分都缺电池盖，在这里很难买到完美的NGPC。想买NGPC游戏的话也得碰碰运气，《泡泡龙》这样的游戏倒是有很多货，开价一般30元，SNK主流格斗大作则比较稀有。

GB系的手掌机永远是二手市场的主流，厚GB开价90元，超薄GB开价120元，夜光GB开价150元，彩色GB开价200元，GBA开价350元，GBA SP开价500元，GB卡带的售价一般在5～8元左右，GBA卡带开价15～50元不等（容量越大，价格越高）。

PSP虽然发售不久，不过在二手市场也出现了它的身影，豪华版开价1700元，而且系统还是1.0的哦；NDS也能买到二手机，售价为800～900元不等。

除了这些主机，二手市场更是有些稀奇古怪的古董手掌机，不过这还是要看运气，并不见得想买就买得到的。比如Sega在台湾推出的NOMAD，开价280元；甚至前几年横行一时的国产仿冒GB机也有，开价为80元。其他古董手掌机都要自己去淘一淘才能发掘。

各地掌机价格表

以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价价格。各地价格有所差异为属于正常，以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	NDS	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1930	—	1080	不到650	—
山西太原	逸豪电玩	1980	1760	1150	645	640
广东深圳	久圣电玩	1950	1750	1150	—	650
辽宁大连	仁和电玩 ／玩友游戏机专卖店	1950	1750	1150	650	600
浙江杭州	杭州玩之茵游戏专卖店	2050	1800	1200	650	—
广西南宁	南宁鸿立电玩	1930	1700	1085	660	—



玩转PSP

PSP影音制作专栏

最新影音转换软件——PSP Video Express

正当笔者用3GP批量转换RMVB动画时，一个消息从网络传出："可以支持直接转换RM/RMVB的PSP视频专用转换工具诞生"，当时我找到地址后毫不犹豫地DOWN了下来。此软件的大小只有5.46M，出乎意料，比我想象的小了许多，而且也是绿色软件啊 。节省我电脑那本来就不多的硬盘空间了，解压安装完毕，便第一时间做了该软件的测试。

软件的界面还算漂亮(和传统的IC2和转换君比较)，并且是全英文的，打开浏览文件，发现软件支持的格式有WMV、MPG、MPEG、AVI、DAT、RM以及RMVB，支持的输出格式就只有320×240、368×208以及400×192这3种PSP最常见的MP4H264格式。支持14.985fps以及29.97fps、0-800kbps码率的视频输出(拖动划条可以在150-800kbps之间选择)，支持32和48kbps的单声道音频输出，以及48、64、96、128kbps的立体声音频输出(在选择输出码率的同时，软件会自动根据影片的长度估计所转出的MP4的容量)，还有就是支持音量调节和亮度调节的功能。笔者所期望的浮动码率并没有在这里表现出来，加上最多的视频码率只有800kbps，也就是说，想转非常清晰的MP4是不大现实的。顺便说一句，软件的注册费用是非常昂贵的34.99美元(简直是打、打、打、打劫……)。


■主界面

下面就让我带领大家感受一下这款新的PSP视频转换软件吧：

软件"PSP Video Express"的主要界面(以下简称PVE)设计得非常不错，界面简单明了，操作简单方便，在[Options]→[Output Setting]里面可以选择音量大小，输出帧数(fps)，进行明亮度调节，设置转出的MP4命名中的数字，以及"转换时候禁用屏幕保护"，"转换结束后自动关机"等的选项。



■Output Setting界面

在[Options]→[DVD Setting] 里面选择DVD的视频和音频选项。一切都设定完了，大家就在主界面的右边直接选择[Open]→[Open File]打开需要转换的视频文件或者[Open DVD]直接调用光驱里的DVD视频文件。此时，软件会自动根据文件的视频比例(4：3、16：9、2.35：1)做出相应的选择(320×240、368×208、400×192)，很体贴粗心的玩家，当然软件也是支持吧4：3的文件转换成368×208的(各位看官不要砸番茄)，不过画面会变形。在比例



■DVD Setting界面

选择的下面，我们可以清楚地看到视频和音频码率的选择，根据自己的实际需要进行选择吧。选择结束，单击[Record it]就可以开始转换，转换的过程中[Pause/Stop]按键可以对正在执行的转换工作进行暂停或者停止。在转换过程中点击右边的小方块。还可以自动截图，并把这张所截下来的图片保存为THM格式作为PSP的预览图，真的是很体贴啊。由于视频文件可以在软件中播放，玩家就可以在底部蓝色的时间轴里面把视频文件拉到想转换的位置再开始转换，同样也可以在需要停止的时候停止转换，比如在转换动画的时候，有些玩家为了节约时间和容量，就可以采用这个方法，这种方法可以轻易地去掉动画的片头和片尾，或者分割一个完整的影片，又是一个体贴的设置，解决了大多数玩家被影片剪切所困扰的难题。从此用256M记忆卡的朋友可以半集半集地看电影了。

从以上的介绍中大家都会认为这款软件的关键就是RM/RMVB以及DAT的直接转换了，因为之前的软件对RM/RMVB的支持都只能算一般，只有3GP需要较复杂的方法才能直接转换，DAT的转换则需要2个步骤才能完成。笔者先启用了ffdshow中的REALAAC的功能，对于cook-24，23.98fps的RMVB影片进行转换，转换过程一切正常，转换的速度也出乎笔者的想象；接下去就是对于raac-0的rmvb文件进行转换测试，在3GP的转换中大家应该都



知道对于这类音频编码的RMVB转换的麻烦了吧，但是PVE测试的结果的确出乎笔者的预料，居然依然可以正常转换，速度同样也是非常不错的；RMVB测试部分的最后是对R10编码的RMVB进行测试，由于时间有限，笔者采用的是DAT以及AVI的格式通过转换R10的软件转换成R10格式RMVB再进行测试，测试的RMVB文件都可以正常进行转换。笔者不禁感叹软件作者的测试精神，说明了这款软件的兼容性是非常不错的。

关于影音不同步的问题笔者在这里说明一下，在软件的使用过程中，有许多玩家反映会出现影音不同步的问题，笔者测试了从18fps到29.97fps的RMVB，一集动画到最后可能会出现不足0.2秒的影音不同步现象，但是这完全不影响观看，建议发现有比较严重的影音不同步的玩家去升级AC3插件等软件，这样就可以正常转换了。RM的转换方法和RMVB完全相同，笔者在这里不另做详细介绍。

以下是笔者对特定码率与帧数测试所得的清晰度(片源是RMVB格式，在行货SANDISK的512M MSPD中运行)：

码率/帧数	14.985fps	29.97fps
150kbps	全屏马赛克	全屏马赛克
300kbps	静态画面正常，动态画面马赛克	动态画面马赛克严重
450kbps	动态画面马赛克较缓和	动态画面马赛克依然比较严重
600kbps	马赛克几乎没有	马赛克较缓和
800kbps	画面柔和，但是有残像	画面柔和，但是有残像

在这里我们要注意两点：

1.一般大家看的动画都是23.98fps的，在这个标准下肉眼不会感觉画面出现跳帧现象，大家在看片子的过程中应该发现14.985fps的片子都会有轻微的跳帧现象；

2.在使用3GP转换的时候，大家一定发现，即使是最好的片源用800kbps的码率，遇到一些火爆激烈的场面都会有一点马赛克现象产生，而且PSP的残像还是有一点严重的，尤其是转换静态码率的RM片源。

对于声音的测试笔者就不详细分析了，和3GP的声音效果相当，一般建议64kpbs或者96kbps的立体声进行压缩。包括AVI WMV MPG MPEG和DAT在内的一些文件的转换还是和3GP等软件相似的，很简单，仅仅需要

和RMVB一样的步骤。笔者在这里也不做详细说明了。

随后笔者强制使用软件转换了几个格式，进行测试，分别是流码的ASF格式，DVD中的VOB(MPEG-2)格式，MKV格式以及SWF格式。SWF是flash，软件不支持，建议还是用SWF2AVI的软件进行转换，ASF获得了出乎意料的成功，不但软件支持转换，而且转换速度还相当快，不到影片播放时一半的时间就已经转好笔者需要的片子了；VOB是DVD中储存的影像的格式，其格式为MPEG-2，由于该软件的注册版才能对DVD光盘直接转换，于是笔者尝试直接进行转换，VOB格式也是相当成功的，但是转换的效果不是很理想，和3GP相比还有一定的差距；相信不少读者都用3GP转过MKV，得到的结果应该是没有字幕的，在这里笔者用PVE强制转MKV，转出来的确有字幕，但是效果极差，有明显的怪异色带，有兴趣的读者自己去试吧。

以下是笔者对转换时间的测试(测试平台：WINDOWS XP PRO SP2；硬件：AMD XP2500+ nForce2 512DDR400)显示的百分比是所需时间除以片子的长度所得的比率。这个比率仅供参考，具体的电脑会出现不同但是相似的结果。

格式/码率	150kbps	350kbps	550kbps	800kbps
Rm/rmvb	85%	90%	95%	100%
Avi	50%	55%	60%	65%
Dat	75%	80%	85%	90%
Asf	40%	43%	46%	50%
Wmv	40%	43%	46%	50%
Mpg	40%	43%	46%	50%
Vob	85%	90%	95%	100%

总的测试结果来看，PVE转换的速度相当快，而且占用的资源也不多，玩家大可在转换的同时做一些别的事情。但是，速度快所造成的结果我不说大家也应该明白，就是造成了画质的损失，对于画质要求不是很高的读者可以选择使用。

下面笔者来介绍一下PVE的一个独有的功能：cut off(裁切)，软件提供了6种Cut off方法，分别是：(具体可以参看图片)

1.Cut off 屏幕顶部、左边和右边的边缘部分；

2.上下左右4个方向都做相应的Cut off(设定subtitle为"None")；

3.Cut off屏幕左右两边的边缘部分；

4.Cut off屏幕顶部的边缘部分；

5.Cut off屏幕顶部和底部的边缘部分(设定subtitle为"None")；

6.不进行cut off 操作(默认设置)。



◀▲观察黄线，分别是前面5 种CUT OFF的图示

最后简单介绍一下把MP4传入PSP的工具：

这个工具比PV9和IC2里面的都好用，在右上选择PSP所在的盘符，他会显示出你现在记忆棒的状态，左边的窗口选择文件，底部可以给MP4写上你所需要的标题，然后选择多个文件传输到记忆棒中，非常方便快捷。

最后笔者给这款软件做一个总的评价：PVE软件是第4款PSP用的MP4H264转换软件，大家势必会把它与前面的3款软件进行对比，这款软件简洁的操作给笔者留下了深刻的印象，可以非常方便地转换目前市面上几乎所有的媒体格式的文件，转换的速度也是目前所有软件中最快的，转换出效果比IC2略强。不过和3GP的效果还是有一定差距的，且DIY功能不够强大也是它的一个致命弱点，也希望作者在以后的版本中能够改进。笔者把此软件推荐给3类人：喜欢偷懒的人(不想花时间和功夫研究转片的)、对电脑操作不是很了解的人(在论坛看到询问如何解压缩的人不是一个两个了)、对画质要求不高的人(方便快捷，想转什么就转什么)。



文 Binbin30 编 马修

PSP最新热点追踪

PSP的价格趋于稳定之后，国内的销售量增加了不少。相信不少的玩家都已经购买了PSP，正在享受它带给你影音、游戏的超强体验。而近期PSP的相关热点新闻非常多，通过本篇文章，相信读者能了解近期硬件、软件方面的动态以及目前PSP价格降价的真正原因。

一 PSP 相关硬件周边

记忆棒

PSP的硬件周边目前主要集中在记忆棒、组装电源、原装电池、USB双用线这些方面。目前PSP使用的记忆棒最热销的应该是1G的型号，以本地价格为例，SanDisk的1G记忆棒的价格是1240元。1G的记忆棒给那些喜欢PSP多媒体能力的玩家一个强有力的高容量支持，真正可以做到听歌、看电影两不误。



▲SanDisk 1G记忆棒零售价1240元。

1G的记忆棒还有Sony自有品牌，价格上比SanDisk的贵不少。特别是Sony特有的标注有HI-SPEED的高速红棒价格几乎是SanDisk记忆棒价格的一倍。笔者在这里提醒各位读者，在选购Sony品牌记忆棒的时候如果看到如图片中的有“PSP对应”字样的记忆棒，那么可以断定99%这种记忆棒属于假货。



▲假货Sony高速1G记忆棒，右上角的“PSP对应”特别醒目。

所以笔者建议各位读者如果不能判断是否Sony记忆棒真假的时候，可以优先考虑购买国内行货SanDisk的记忆棒，因为国内行货SanDisk可以提供5年的产品质保，相当划算。国内的SanDisk渠道商主要就是宏衢（上海）贸易有限公司和深圳沃灵科技有限公司，购买记忆棒的时候注意看外包装是否贴有这两家公司的标签。

充电器

PSP在国内热销之后，“粗心”的玩家却多了起来。不少的玩家因为带着PSP原装充电器到处跑，所以经常把原装的充电器弄丢，所以现阶段国内游戏市场出现了PSP的组装充电器。该产品标称电压5V，电流2A，与PSP原装电源的数值相同。如果你的原装充电器不慎丢失，那么可以考虑购买组装的PSP充电器。目前国内没有额外提供原装充电器销售，组装的充电器成为了惟一的选择。

电池

由于PSP的锂电池是采用加密技术的信息电池，所以目前没有PSP组装电池，只有原装产品，如果你比较喜欢在外玩PSP游戏，那么笔者推荐多购一块PSP的原装电池，零售价格为300元。目前Sony的产品都是采用加密的信息锂电池技术，这种技术的电池可以提供数据与设备做双向交流，也就是说采用了这种方式，我们才能在PSP系统内看到电池的剩余电量。不过目前PSP还没有外置充电器这样的周边设备，所以购买两个电池的实际实用性大打折扣，因为充电的时候不能同时充电两颗电池。建议硬件周边生产厂家推出PSP使用的外置充电器产品，来满足拥有两个以上电池玩家不能同时充电的尴尬。



▲PSP原装电池。

外接电源

目前还有一种国产的外接电源组装产品，安装在PSP上面的手感比较舒服。该产品像一个PS手柄，里面有镍氢充电电池作为电源，使用充电器的电源插头来给PSP供电，这款产品售价比较便宜。不过笔者在这里提醒大家，**使用各种非PSP专用外接**


▲组装PSP外接电源。

电源时一定要注意把原装的锂电池拆下来，避免因为外接电源的电压不够而损坏你的PSP原装电池！

USB2合1线


▲USB2合1充电线。

目前配合PSP销售的当然就是USB连接线了，还别小看这根线，国内的不少厂家都在这根线上动脑筋，所以USB2合1线就产生了。

这种线的功能除了可以让PSP与电脑联机，还可以提供充电功能。但是笔者在这里特别提醒：最好不要使用这种线来给PSP充电！因为电脑的USB接口提供的最大电流只有500毫安，也就是只有PSP原装充电器的1/4的电流，而且如果电脑比较“古董”，那么USB提供的电流未必有500毫安。原装充电器提供的2A电流是能保证充电和同时运行PSP这样的条件，USB接口提供的500毫安电流肯定不能胜任；如果不同时运行PSP、只采用这种USB充电线来充电是否可以呢？笔者建议也是最好不要这么做，从数字上计算，500毫安的电流给1800毫安时的电池充电应该只需3小时36分——但是实际的情况并不是这样，PSP内部含有电源管理芯片，这些都是需要额外消耗电流的部件，所以提供给电池的电流肯定不够500毫安，充电时间因此增长不少，而且在刚开始充电的瞬间，USB的电源会存在PSP需求电流太高而损坏电脑的实际问题出现，所以各位玩家还是老老实实地使用PSP原装充电器充电吧，毕竟安全第一，弄坏了电脑或者PSP都是自己的损失。

二 PSP软件最新热点

NeoGeo CD模拟器

PSP的软件热点方面肯定少不了模拟器。最新放出的模拟器主要有NeoGeo CD（SNK家用机）的模拟器——NEOCD，最新的版本是0.1b，可以运行多数的游戏，包括经典的《98格斗之王》、《侍魂2》、《侍魂3》、《侍魂4》、


▲十年前的经典《真侍魂》再现PSP！

《月华剑士》、《合金弹头》等等，不过不是每个游戏都能全速运行。模拟器不支持声音，不支持摇杆，从该模拟器的实际运行情况来看，非常有希望达到全速，因为目前才发布了第2个版本就能达到这样的速度，开发人员的实力的确很强。这款模拟器的画面非常细致，特别是看到《真侍魂》的实际运行画面真是感动！NEOCD的ROM制作方式比较特殊，我们知道NeoGeo CD家用机原来使用的游戏储存媒体是光盘，所以制作ROM的时候必须把ISO镜像文件解压缩，然后把除去音轨文件（多数的游戏镜像音轨文件都是压缩成为MP3）的数据文件压缩成为一个NEOCD.ZIP的文件拷贝至模拟器NEOCD的目录，就能运行游戏了。笔者由此推测以后完整的NEOCD模拟器应该是听不到游戏背景音乐的，不过就算没有了背景音乐，能重温这么多经典的SNK游戏，还是能让大多数的玩家感动。



▲PSP上重温搞笑、诙谐的《合金弹头2》。

MD模拟器

PSP的MD模拟器也发布了，最新版本是0.2。模拟器的完成度还算不错，可以支持游戏ROM选择、跳帧选择、摇杆支持等，不过目前还不能模拟声音，看来模拟器的声音支持放在最后完善是每个模拟器的必经之路。当前版本运行游戏的速度只有原来的1/3，可以运行MD上包括《幽游白书》、《怒之铁拳2》等经典在内的多数游戏，总体感觉非常不错，又是一个让大家非常期待的模拟器！



▲MD经典之《魔强统一战》！



▲MD经典之《怒之铁拳2》！

WSC模拟器

Bandai的“彩色天鹅”WSC模拟器目前也发布了，不过这个模拟器的版本号非常奇怪——0.00版本，（-_-）作为最初的0.00版本，不支持声音是理所当然的，也不支持摇杆，不能保存游戏存档，游戏最大容量是4M。

笔者测试了一款《机器人大战》发现，游戏的速度不错，基本上达到了正常速度，不过

不知道其他的ACT游戏能否这么流畅？喜欢WSC游戏的读者可以自己多试试。




▲PSP屏幕上的WSC版《机器人大战》。

MAME模拟器

还有一个让玩家高兴的模拟器就是XMame for PSP v0.0。多机种街机模拟器MAME在PC平台上非常出色，只要是街机上出现过的游戏它基本上都能模拟，所以这款模拟器被移植到PSP平台上当然让玩家非常兴奋，能让大家重温过去在街机厅想玩但又玩不到的游戏是件多么值得高兴的事情！目前这款模拟器的版本号是0.00版，目前还不能在PSP上面运行，只能在PSP模拟器PSPE(电脑用PSP PBP程序模拟器，目前大多数PSP用PBP文件都可以正常运行)上正常运行，不过笔者相信随着开发者的不断努力，能在PSP上面运行MAME将不再是梦想。




▲XMame for PSP v0.0在PSP上运行的实际画面。

其他模拟器的更新

目前为止，最期待的PSP模拟器，除了GBA，其他掌上机种几乎都模拟到了，PS的"游戏站"理念得到了更充分地发挥。其他模拟器的版本更新如下：SFC模拟器uo_Snes9x，最新版本0.02y5；SMS/GG模拟器最新版本0.1；PCE模拟器最新版本0.52；GB/GBC模拟器RIN最新版本1.17；FC模拟器NesterJ最新版本v0.82。

当玩家在享受模拟器带来欢乐的同时，也有一个让更多拥有PSP玩家更郁闷的限制，即所有模拟器的运行条件都是PSP的系统软件必须是1.0版，除此之外别无他法。所以每当有新的模拟器发布时，拥有1.0系统的PSP玩家与拥有1.5版系统的PSP玩家的热情真是天地之差。

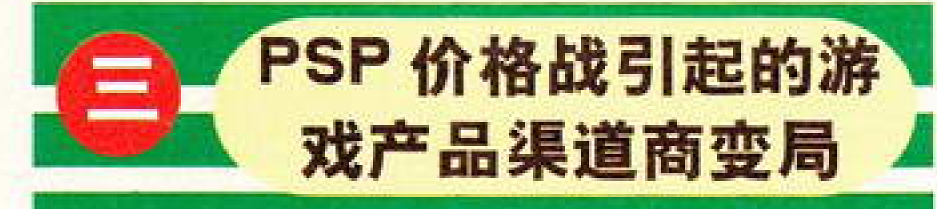
MP4转换软件

由于PSP有能观看MP4影像文件的强大功能，所以转换PSP专用MP4格式的软件也很多。目前有一款国外开发的MP4转换软件PSP Video Express，软件使用非常简单，几乎可以支持所有的格式，并且也有分辨率和画质精度的调节，的确是款易上手的转换软件。该软件有两个版本：PSP Video Express是免费的，而高级版本PSP Movie Creator需要付费34.99美元注册，(汗！)注册以后PSP Movie Creator能用DVD影碟直接转换。该款软件的界面属于MAC风格，很漂亮；参数都能直接选择，非常方便。不过笔者转换MP4还是



▲PSP转换MP4软件PSP Video Express。

喜欢使用MING君修改版本的转换君031C，因为转换君可以自己手动调节的项目的确很多，特别适合高级玩家的使用。当然就是因为可以调节的项目太多，而且又不能直观调节参数，所以不少玩家使用转换君都感觉比较困难，所以上面这款PSP Video Express软件就是适合想转MP4又怕麻烦的朋友。软件的下载地址可以在官方网站www.pqdvd.com找到。



三 PSP价格战引起的游戏产品渠道商变局



4月以后，PSP的价格极度下滑，目前稳

定在普通版1700元、豪华版1930元。降价的真正原因并不是市场的供求关系造成，而是国内PSP产品的两大渠道商其中一家H渠道商亏本降价销售的结果。由于笔者跟业内朋友了解到，当时的PSP普通版进货价格还在2000元左右的时候，零售价突然调整为1900元，这是多数商家不愿意做的事情——实际情况是以亏本100元的价格来进行销售PSP；而国内另一C渠道商的进货价格还是2000元，所以C渠道商的PSP肯定出不了货！

H渠道商这样做法有什么目的？通过业内朋友到深圳开会的实际情况了解到，H渠道商为了提高游戏店的整体管理水平，让不少国内比较大的游戏店负责人都聚集在深圳共同探讨加盟店的主要事情。在这次降价事件中，H渠道商通过提供给加盟商家以反点的方式来弥补降价利润亏本。（反点即返给利润，如购100台就给每台返回20元。）通过这次会议，主要确定了产品的零售价格、批发价格以及要求加盟店通过自身优势让所在地的其他游戏店也加入加盟店。加入加盟店之后，所有游戏产品的价格都是统一按照H渠道商的价格安排，每个地区的加盟店没有改动价格的权利，所有的价格严格按照H渠道商的安排，如果加盟店没有按照要求来做就取消加盟店的资格——成为加盟店当然有好处，加盟店所有销售的Sony游戏主机都提供两个月的保修服务（以本地来说，地区不同可能保修的时间也不一致），也就是说从购机日期起，不管发生烧机、坏光头、插错电压还是其他，加盟店都提供免费的保修服务。从保修服务方面来说，笔者非常赞同H渠道商这样的操作模式，这样广大玩家就不会出现让游戏JS“狠宰一刀”的情况、并且更能保护广大玩家的实际利益问题。



为什么长久以来游戏市场混乱的局面目前会有所改观？笔者推测，游戏产品渠道商做久了之后，所有的管理矛盾都会突出，而目前的PSP销售正好是一个可以整顿市场的良好契机。以前的游戏商家都是采取自己进货、自己定价、自己管理的小作坊管理方式，这样的管理方式造成了每个游戏商家的产品价格不一致的情况。游戏负责人管理水平相差不一，产品的品质是否有保证也是商家自己说了算，目前H渠道商要求所有的加盟商家都采用H渠道商的管理方式，价格、服务都要统一，并且销售的货物必须是全新的原装产品。如果出现货不对版的情况，H渠道商有权取消加盟店的资格。





实际上，H渠道商让有实力的商家加入加盟店的主要目的也是打击另一个C渠道商，因为这样一来，不加入的商家就被视为对手。没有加盟的商家拿不到H渠道商的产品，而H渠道商也严格规定已经加盟的商家不能提供货源给未加盟的商家，这样的管理要求也符合竞争发展趋势。Sony的最新产品PS3已经公布，国内的政策对游戏机这种特殊商品也放松了不少，很难说PS3不会在国内发售，而H渠道商可以利用加盟店市场的庞大资源与Sony公司谈判代理产品的实际价格问题，其良好的管理模式也能让国内的游戏商店进入良好、健康的发展方向。从玩家实际利益考虑，这样的结果也是让人高兴的，玩家可以去加盟店购买到自己喜欢的价廉物美的商品。游戏市场的次序逐渐良好了起来，游戏市场将要朝着一个健康的方向发展，笔者和广大的玩家衷心的希望这一天能早日到来。



这辑的PSP最新热点追踪结束了，对本文的内容满意吗？再过不久就到暑假了，各位还在上学的玩家可以在暑期尽情玩手中的PSP，但也不要过度哦，玩一两个小时最好休息一下眼睛，以免为了玩PSP而造成的眼镜近视，这样就得不偿失了。笔者在此预祝各位玩家暑期愉快！

掌机软件新闻

文 小超
编 马修

NDS和PSP发售后，掌机软件界也热闹了很多。但是相比较PSP那边GB、FC、MD等各色模拟器层出不穷，NDS这边要清净很多，看来NDS的软件作者们需加油才是。下面小超就把最新的掌机软件新闻带给大家，由于PSP相关软件在玩转PSP有专门介绍，所以这里就不重复了，着重给大家介绍一下NDS和GBA的软件新闻。



iDeas 模拟器又有突破

上期我们报道了NDS模拟器iDeas可以运行《银河战士 初猎》开头动画的消息。最近，iDeas又取得了突破性的进展。根据来自gbari.it的图片显示，iDeas已经可以运行在E3上展示的试玩版游戏ROM。这些ROM是真正的NDS游戏，看来iDeas即将大功告成了！



NDS 模拟器 Dualis 发布新版



电脑上的NDS模拟器Dualis在6月5日也推出了最新版本Release 9。新版修正了时间数据错误、GPU中对16位色彩的支持以及调用CP15时可能出现崩溃等诸多问题。软件下载地址是：http://dualis.1emulation.com/files/dualis-9.zip。

NDS 游戏 ROM DUMP 步入轨道

5月底以来，越来越多的NDS游戏被DUMP出来。至截稿时，已经DUMP的游戏包括：《银河战士 初猎》、《超级马里奥64DS》、《模拟人生 上流社会》、《CATCH！TOUCH！耀西》、《山脊赛车》、《钻子先生DS》、《瓦里奥制造 摸摸乐》、《为你而死》、《陨石大战》、《任天狗》共10款商业游戏，（由于《瓦里奥制造 摸摸乐》的美版日版都已DUMP，故还有种说法是11款。）此外还有任天堂在E3展示的数款演示版游戏。目前DUMP组织已经找到一种能够较好地导出NDS游戏ROM的办法；而NDS烧录卡NeoFlash的开发小组目前正在制作一个名为Neo USB loader的设备，利用此设备，玩家还可以自行DUMP NDS游戏ROM，并且能够通过电脑备份NDS游戏记忆文件或者将记忆文件写入NDS卡带。

NeoFlash 驱动更新

随着NDS烧录卡NeoFlash的公开销售，其软件小组也开始了专用驱动程序的更新。最新的驱动Neo Power Kit已经更新到了v1.00版，修复了对SMS游戏的支持以及多文件选择的问题，并加入了西班牙语和法语菜单。感兴趣的朋友可多关注官方网站：http://www.neoflash.com。

DSLinux 2.6 版完成



NDS上的Linux操作系统DSLinux已经基本完成2.6版内核的开发。新版修复了命令解释器的问题，可以用按键输入字符，并且支持FrameBuffer，能够显示图形界面。作者PepsiMan还会增加对虚拟键盘的支持，这样用触摸屏就可以输入文字了。最新的开发状况大家请关注http://www.dslinux.org。

可播放 Mod 的 NDS 软件推出

前次小超曾介绍过NDS上的MP3播放工具，如今NDS上又推出一个新的音乐播放软件——Mod播放器。Mod是一种类似于Midi的音乐格式，但比Midi的音质更纯正。软件已经可以正常播放Mod格式的文件，作者预计在未

来版本中加入对SFX音效的支持。下载请到http://forum.gbadev.org/viewtopic.php?t=5856。

NDS GB模拟器开发中

根据Wraggster的消息,一款可以在NDS上运行的GB模拟器软件正在开发中。目前软件已经能够较好地模拟GB和GBC游戏,只是运行GBC游戏的速度还偏慢。期待作者早日放出软件下载。



Redboy新动向

集多功能于一体的GBA软件Redboy又有新动向,新增加对任意点阵大小GBK字库的支持。现在用Redboy看电子书,不用担心繁简体中文乱码的问题,还能选择不同的字体。

小超在同Redboy作者BPNS的谈话中得知,BPNS正在开发RBasic 3.0版本,新版的RBasic在功能和性能上都会大幅度增强。新版将增加对过程函数的支持,执行速度估计会是现在的数十倍以上。也就是说,通过RBasic 3.0编写较大型的程序成为可能。新版预计在暑假期间完成,大家可随时关注Redboy官方网站:http://202.113.13.169/site/redboy/gba/index.htm,软件下载地址是:http://bpns.ys168.com。

GBA模拟运行街机版《绿色兵团》

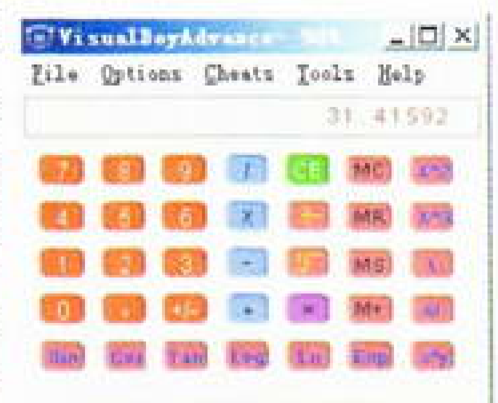


小超曾报道过FluBBa制作的可以在GBA上运行街机版《热血硬派》游戏模拟器的消息。目前FluBBa正制作一个可以在GBA上运行街机版《绿色兵团》的模拟器。FluBBa还放出了两张图片,看来,我们将会在GBA上玩到更多纯正的街机游戏了。

GBA汉字输入法测试版发布

《GBA日汉英电子词典》的作者Fan正开发一个适用于GBA的汉字输入法。这种方法基于笔画输入,已经能够支持6000个常用汉字,但不支持日文和繁体字。Fan已经放出测试版程序,下载地址是:http://www.gbadict.home.sunbo.net/xfile.php?xname=AQ26J01&download=1&fname=bihuashuru.rar。

GBA计算器开发中



仍旧是Fan正在开发的小程序,程序能够进行常用函数的计算,并且支持double类型,从而保证计算精确度。目前计算器的开发程度为30%。

取消Ham中的广告

Ham是GBA编程者广泛使用的一个图形编辑器,但是非注册版的广告很令人讨厌。Fan在其主页公布了去掉广告的办法:将程序入口的ham_init()改为_TOOL_INIT_ALL(n)(其中n为显示模式,可以是0~6),然后加入ham_Init_Obj(),这样就不会显示广告了。

No$gba 2.1b发布



收费的GBA模拟器No$gba发布新版2.1b。新版修正了CPU运算的错误,在EEPROM中加入了对32M ROM的支持。详细信息大家可以到:http://nocash.emubase.de 浏览。

VBALink新版推出



可以联机的GBA模拟器VBALink发布V1.7.3版。新版程序增加了对无线网络的支持,玩家终于可以通过无线网络对战GBA游戏了!官方网站是:http://vbalink.wz.cz。

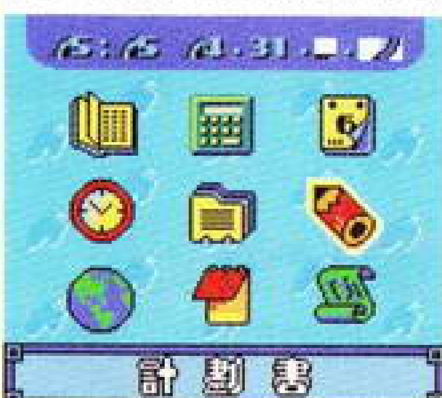
在DC上玩GBA游戏

在DC主机上模拟运行GBA游戏的软件Visual Troy Advance推出了V1.4版本。新版基于电脑上的GBA模拟器VBA 1.80cvs的内核，可以流畅运行大部分GBA游戏。用户需要先将程序刻录到光盘上，然后放到DC主机运行。在电视上玩GBA游戏自然是再爽不过的事情，软件下载地址是：http://www4.emu-zone.org/emu_ROMs/dc/VTA1.4.rar。



让你的GBC变成掌上电脑

小超曾介绍过GBA上的掌上电脑软件Personal_Data_Assistant，其实早在数年前，GBC上就已经有了类似的一款软件，现在有网友将其DUMP出来放到网上提供下载。这款软件能够运行于GBC主机，实现通讯录、计算器、日历、时钟、周历、计划书、世界时间、行程表、功课表9大功能。是不是很强？呵呵。从繁体字来看，应该是港台地区的开发商所制作的程序，后来灌录到兼容卡带中出售。



该软件在功能上已经远远超越了Personal_Data_Assistant。借助卡带的内置时钟，软件能够实现世界时钟等计时功能。软件大部分功能以图标表示，用户只要按十字键移动光标，再按A选择就可以进入。虽然菜单是中文显示，但用户并不能输入中文，只能输入英文字母。按Start可以调出字母表，移动光标选择字符后按A即可输入。软件的很多功能都很体贴，在通讯录中竟然还能添加人物头像，可以为每个头像变换头发、嘴巴、鼻子等。





由于软件只能运行于GBC，而拥有GB烧录卡的人少之又少，所以实际用处不大。不过还是要感谢捐赠卡带的“一千个冬天”网友还有DUMP ROM的天空联盟和梦天创世纪-Zenean。软件下载请去游戏汉化联盟论坛：http://www4.emu-zone.org/j2c/bbs/dispbbs.asp?boardid=37&id=865，需要注册成为会员才能下载哦。

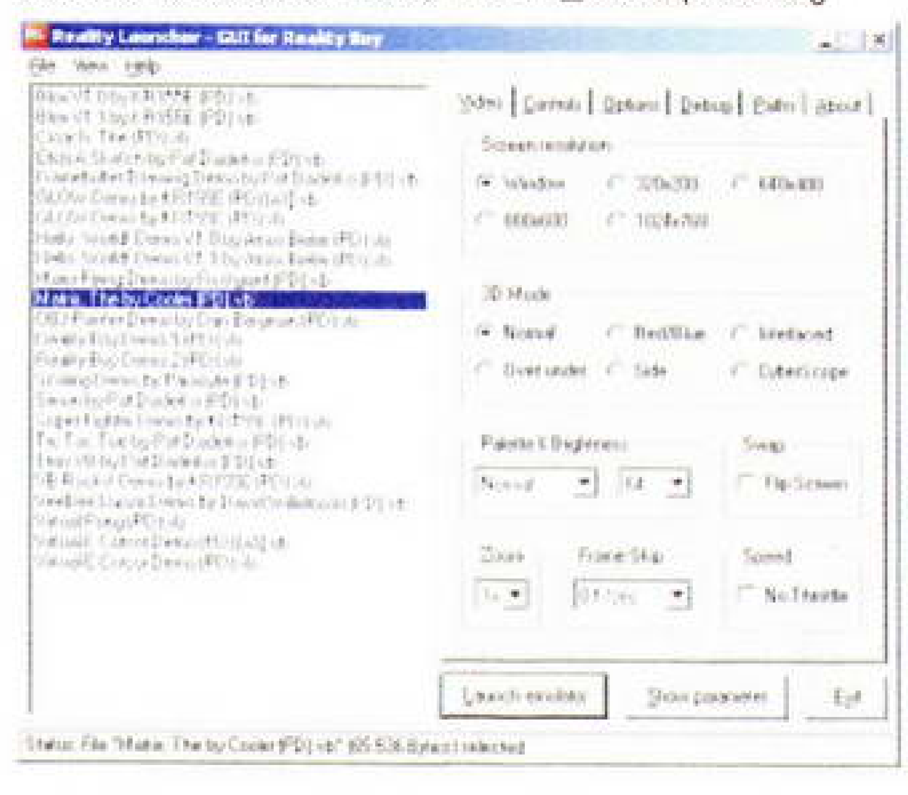


可以联机对战的GB模拟器

电脑上的GB模拟器TGB Dual发布最新的V8.3版。TGB最大的优点是能够支持联机对战，下载地址是：http://gigo.retrogames.com/tgb/tgb_dual_8_3.zip。

VB模拟器前端工具更新

Virtual Boy模拟器Reality Boy的前端工具Reality Launcher推出了V1.1版。Reality Launcher支持Winows图形界面，这样玩家就不需要使用繁杂的DOS命令玩VB游戏了。下载地址是：http://www.christian-schaefers.de/files/RL11_Setup.exe。



iDS发售在即，各种消息也日渐明朗。完全中文化的主机再加上触摸屏，不知道届时国内软件开发者们又会给我们怎样的惊喜。期末考试再临，小超不得不再次面对考验。期望天下的学子们都能交出一分自己满意的答卷。最后感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QL169.com)玩友的大力支持！

英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪 **PSP**

英雄传说 ガガーブトリロジー 朱红い雫

◆Bandai/Falcom◆RPG◆2005年6月2日◆日版

◆1人◆480KB以上◆4800日元

◆对应周边未定

文 雷伊



前作《英雄传说 卡卡布三部曲 白发魔女》虽然在读盘上饱受玩家抨击，但由于画面、音乐和剧情方面都非常优秀，再加上贵为PSP首发RPG，所以最终还是达到了近10万套这个对于PC移植游戏来说几乎是天文数字的销量。在前作推出半年后，《卡卡布三部曲》的第二款作品《朱红之泪》也终于在PSP上登场了。游戏在保持前作高水准的画面、音乐和剧情的同时，在读盘速度方面也做了大幅度改善，大大消除了玩家对冗长战斗的厌烦情绪，让这款PC界不朽的名作得以被更多的掌机玩家所接受。

朱红之泪 基本系统篇

各项参数解说

ATT	物理攻击力	MDE	魔法防御力
DEF	物理防御力	HIT	攻击命中率
MAT	魔法攻击力	AVO	攻击回避率
SPD	速度，影响战斗中的行动顺序		

《朱红之泪》中每位角色都有7项参数，这些参数决定着他们在战斗中各项能力的发挥。需要说明的是，游戏中调出菜单所调查到的这些数值都是角色的基本能力与装备附加值相加所得到的数值。

基本操作

方向键／滑杆	移动／选择
○	确定
×	取消／快速按过对话
△	打开菜单
□	调出宠物菜单
L/R	切换同伴
START	在标题画面中进入游戏
SELECT	不使用

宠物

本作中的宠物系统比起前作来有一定程度的进化。在城镇和迷宫中行走时玩家可以按□键来调出宠物菜单。宠物菜单共有3个选项：エサをあげる为给宠物喂食，食物可以在道具店购得获得打倒敌人后取得；ほめる为赞扬宠物；しかる为训斥宠物。根据选择不同的选项会影响宠物的情绪，当宠物头上冒红心时代表宠物处于愉悦状态。当宠物头上冒出电光的时候就代表它拾到了道具，此时对着它按○键就可以取得道具。除此之外，本作中宠物的情绪还对战斗有一定影响。当宠物处于愉悦状态时进入战斗就会提升我方的防御力，而当宠物生气时进入战斗则会对敌人进行全体攻击。另外，宠物的样子和种类是由电脑随机决定的。



货币

本作中的货币存在着两种概念。一种是R（ロゼ），一般购买装备和道具都是使用该货币；另外一种是P（ピスカ），并不能用来直接购买物品。打倒敌人后获得的一般都是P，需要玩家在武器屋或道具店兑换成R才能实现货币的真正价值。在本作中，P和R之间的兑换率一般为1P＝5R。

重要度符号＆年表

游戏中部分人物和物品上会出现红色的感叹号，这代表这些人物和物品都是和游戏的流程所息息相关的，只有与这些人物对话或者调查这些物品才能推进剧情，可以说是一个很体贴也很直观的设定。年表中记载着各项重要事件的发生情况，除了游戏流程中发生剧情就会自动记载的事件外，年表中很大一部分需要玩家跟特定角色对话或者查阅相关书籍来获得。如果重要度符号右上方出现书页的标志，则说明调查该书籍就会更新年表。年表的完成度可以在菜单中查阅。

同业工会＆附加剧本

各个较大的城镇基本上都分布着同业工会的各分支体系，玩家在完成游戏过程中的一些任务时可以到工会领取报酬。此外，如果接续前作《白发魔女》的通关记录，在这里就可以进入附加剧本模式。在附加剧本中，玩家可以将前作中的伙伴编入战斗队伍与他们并肩作战，不过这些角色的初期等级都相当低，需要玩家慢慢培养才能在战斗中发挥作用。附加剧本模式中的任务会随着玩家游戏进度的推进而增加，其中包括“大海の魔兽”、“风の森の咒术师”、“炎の军师”和“赤い瞳の占星术师”等任务，一般都是重新挑战前作中的经典BOSS。在附加剧本模式中所得到的经验值、道具和货币在本篇中会全部保留，值得一提的是，打败附加剧本模式中的魔兽有时会得到一种叫做“××教本”的道具，在战斗中使用的话就可以发动前作中角色的必杀技，相当实用。如果想退出附加剧本模式则只要调查工会前的魔法阵便可以了，前作中的角色不能带到游戏本篇参加战斗。

战斗相关篇



虽然《朱红之泪》中各种魔法、特殊技都非常具有观赏性，而特殊技又因为不消耗MP并附带各种特殊效果而非常实用。遗憾的是当我们在战斗中选择这些魔法和技能时却无法看到其发动效果，下面列出游戏中黑白魔法、特殊技和实用道具的效果，希望对大家的战斗过程有所帮助。需要说明的是，本作中许多魔法和技能有了发动范围的限制，玩家无法对攻击范围外的敌人采取行动，在这种情况下，就需要选择"待机"来调整敌我双方之间的距离。

黑魔法一览

魔法名称	消耗MP	效果	习得等级
ファイアーボール	2	敌单体火球攻击魔法	lv1
ストーンブラスト	2	上空出现石块压碎范围内的敌人	lv3
エアラブリス	2	以发动者为中心召唤龙卷风卷起范围内敌人	lv5
アクアリップ	4	敌单体水属性攻击魔法	lv8
エレクキューブ	4	给予范围内敌人雷电攻击	lv13
シャインブレット	4	给予范围内敌人光箭攻击	lv17
オキサイドリング	7	将敌封入魔法阵的强力单体攻击	lv22
フレアゴースト	7	利用蓝色火焰攻击范围内敌人	lv27
デスクエイク	7	地面发生龟裂吞噬范围内敌人	lv33
リ・カルナシオン	10	召唤巨大水流给范围内敌人以伤害	米契尔与麦尔（重新归队时）专用
ダッシュ	2	辅助魔法，一定回合内提升我方速度	lv1
インパクト	4	辅助魔法，一定回合提升提升我方攻击力	lv5
アンチマジック	6	展开魔法结界防御包括回复魔法在内的所有魔法	lv31
サイレス	10	一定回合内让敌人无法发动魔法	—
バインド	6	一定回合内让敌人陷入麻痹状态	—

白魔法一览

魔法名称	消耗MP	效果	习得等级
レア	2	我方单体HP小回复	lv1
ブレア	4	我方单体HP中回复	lv10
ブレアラ	8	我方单体HP完全回复	lv27
ラレア	6	我方全体成员HP小回复	lv8
ラブレア	12	我方全体成员HP中回复	lv18
キュアポイズン	3	我方单体中毒状态解除	lv1
リフレッシュ	6	我方单体异常状态解除	lv6
リストア	17	我方单体成员战斗不能回复	lv20
プロテクション	4	辅助魔法，一定回合提升我方防御力	lv3
マジックシールド	4	辅助魔法，一定回合提升我方魔法防御力	lv12
スロー	2	辅助魔法，降低敌方行动速度	lv2
スリープ	6	令范围内的敌人进入睡眠状态	lv15
コンフュージョン	8	令敌单体陷入混乱状态	lv23
ハイド	8	短时间内不受敌人攻击	—

精灵魔法一览

精灵魔法	消耗MP	效果	习得角色／方法
精灵サラマンダー	15	利用火精灵之力把所有敌人烧成灰烬	穆紫／初期习得
精灵ウンディーネ	15	利用水精灵之力把所有敌人淹没	艾蕾诺亚／初期习得
精灵アラクネ	15	利用大地精灵之力刺穿敌人	康洛特／初期习得
精灵ジン	15	利用风精灵之力席卷所有敌人	露琪雅丝／初期习得
精灵スコティア	30	召唤スコティア给予所有敌人水属性攻击	艾文／打倒スコティア
精灵イドゥン	30	召唤イドゥン给予所有敌人风属性攻击	艾文／打倒イドゥン
精灵ネフティス	30	召唤ネフティス给予所有敌人地属性攻击	艾文／打倒ネフティス
精灵ザール	30	召唤ザール给予所有敌人火属性攻击	艾文／与ザール见面

特殊技一览

人物	特殊技名	习得等级	效果
艾文（アヴィン）	挑发	初期	吸引敌人注意，成为敌人的攻击对象
	マイトアップ	lv5	蓄力，攻击力提升
	ヒートアップ	lv14	继续必杀技槽
	ダブルアタック	lv21	连续攻击
	ブレイブアップ	lv26	回复自己HP
麦尔（マイル）	スティールスロー	初期	从敌人处盗取道具
	フリーズスロー	lv13	攻击敌人的同时追加麻痹效果
	魔吸精	lv40	回复自己的MP
马提（マーティ）	应援	初期	以冒险者前辈的身份给予同伴鼓舞，范围内同伴攻防提升
	大臣の意地	重新加入时	提升魔法攻击能力
穆紫（ミューズ）	トゥインウィップ	初期	用鞭子猛抽敌人，同时降低敌人速度
	ローパーウィップ	初期	攻击敌人时抢夺道具
	サークルウィップ	lv32	用鞭子给予周围敌人攻击
道格拉斯（ダグラス）	剑圣の构え	初期	将剑气汇聚剑身，提升攻击力
	雷光斩	初期	以迅雷不及掩耳之速给予敌人沉重打击
	雷神斩	重新加入时	给予敌人雷神一般的攻击
雅契姆（アルチェム）	愈しの心	初期	提升自己回复魔法的发动效果
	大地の祈り	lv26	自己周围同伴HP小回复
瑞尔（ラエル）	ボクって天才☆ミ	初期	提升魔法攻击力
艾蕾诺亚（エレノア）	授业	初期	用枯燥的讲课让敌人昏睡
	大声で叱る	初期	范围内敌人麻痹
康洛特（コンロッド）	ウッドチョップ	初期	连大树都能砍断的奋力一击
	ブランディッシュ	初期	挥动斧头给予范围内敌人攻击
葛维因（ガウェイン）	ジャスティスハンマー	初期	聚集神圣之气给予敌人攻击
	ヘッドクラッシュ	初期	用战槌给予敌人攻击的同时麻痹对手
露蒂丝（ルティス）	スナイプシィット	初期	敌攻击力下降
	スピードニードル	初期	用小刀攻击敌要害，一定几率敌即死
	マインドショット	lv30	敌人一时恐慌，陷入混乱状态
露琪雅丝（ルキアス）	应急处置	初期	少量回复我方单体HP
	见切り	初期	打击回避
	峰打ち	lv27	给予敌人攻击的时候附带麻痹效果
米契尔（ミッシエル）	魔力を练る	初期	提升魔法攻击能力
	トランスファー	初期	将自己的MP分给同伴

实用道具一览

名称	效果	名称	效果
レアの秘药	回复我方单体50点HP	スクルドの仙药	我方单体必杀技槽自动蓄满
ブレアの秘药	回复我方单体100点HP	テレシアの辉水	我方单体HP、MP、异常状态全回复
ブレアラの秘药	我方单体HP完全回复	毒消し草	我方单体中毒状态解除
スプリの灵药	回复我方单体20点MP	リーベの叶	我方单体异常状态解除
スプリアの灵药	回复我方单体80点MP	气付け药	我方单体战斗不能状态回复
スプレシアの灵药	我方单体MP全回复	ロイヤルパウダー	我方单体战斗不能状态回复且HP全回复

朱红之雫 小说收集篇



本作中依然有小说收集的设定，当然这些小说的取得都是有非常严格的时限的，玩家可以参考下表或者流程攻略来保证获取所有的小说。收集小说的历程虽然艰辛，但得到的回报也是巨大的。如果收集完疾风小子拉宾（疾风のラヴィン），那么就可以在大圣堂资料室的アロン处换取“月影の护符”；如果收集全剑帝扎姆扎（剑帝ザムザ）就可以于圣都巴鲁库特工会旁的冒险者ムーチェ处换得“ゼロ・フィールド”。

疾风のラヴィン

卷数	取得方法
第 1 卷	第一次到波鲁恩时和宿屋的卡拉姆斯对话，新波鲁恩的毒气被驱散后在新波鲁恩武器屋前取得。
第 2 卷	第一次前往培蕾姬亚修道院前在新波鲁恩武器屋前的水边和卡拉姆斯对话，在吉亚工场和露卡见面后可以在宿屋前取得。
第 3 卷	第一次到吉亚时在地下找到卡拉姆斯，在银矿山被袭事件发生后可以在巴洛亚的候船室中取得。
第 4 卷	到达巴洛亚和艾梅尔重逢前在港口的灯塔前遇到卡拉姆斯，在前往真实之岛前可以在塞塔的酒场中取得。
第 5 卷	前往真实之岛前在得库斯中央道具屋中见到卡拉姆斯，道格拉斯再度加入后在巴鲁库特的大圣堂东侧与ジャマネ—对话。
第 6 卷	道格拉斯再度加入后在巴鲁库特地下通道与卡拉姆斯对话，剧情发展到返回巴洛亚前在塞塔的酒场处取得。
第 7 卷	在返回巴洛亚前在塞塔酒场与卡拉姆斯对话，在麦尔的父亲恢复原样后在王都酒场中取得。
第 8 卷	后期重新回到波鲁恩后在酒场与卡拉姆斯对话，取得真红之炎后在布利扎库的酒场得到。
第 9 卷	第一次到布利扎库港口时在货箱后方找到卡拉姆斯，进入第四章后在圣都巴鲁库特宿屋 2 楼取得。

剑帝ザムザ

卷数	取得方法
第 1 卷	正式从乌尔特村出发后再回到村中的道具屋和女主人アルサ对话。
第 2 卷	在王都菲尔丁完成第二项寻找小熊的任务后和フルル的妈妈对话。
第 3 卷	完成水上大会事件后，从水边的绿发男孩处取得。
第 4 卷	艾蕾诺亚成为同伴后回科鲁那的途中可以见到マックス，此时再次回魔法大学校前与マックス对话。
第 5 卷	在巴洛亚与艾梅尔一起散步时，在港口的酒场中取得。
第 6 卷	第三章葛维因离队后，在大圣堂西侧和书架前的クラソン对话可以得到。
第 7 卷	打倒斯寇迪亚后在奇特村与セリーヌ对话。
第 8 卷	打倒斯寇迪亚后回巴鲁库特，剧情发展到返回巴洛亚前去得库斯村从西边的ニール处得到。
第 9 卷	后期再度返回吉亚前先去魔法大学校与学长对话。
第 10 卷	弥发驱除花园之丘的瘴气后与村子东边的弥发对话。
第 11 卷	在后期重新回到王都菲尔丁且穆紫和马提再度加入前与王立图书馆的图书管理员对话。
第 12 卷	前往卡纳皮亚前，在布利扎库的酒场与ルック对话取得。

朱红血 攻略篇



世界诞生之初，就已经有了光与暗的存在。
代表着光明的巴鲁垛斯与象征黑暗的欧库托姆，
它们既是对立的存在又相互依赖。
在无尽的相生相克中，
孕育出了大地与精灵多鲁卡。

精灵为大地带来了生命的气息，
最后创造出了人类。
在光与暗、以及精灵的加护下，
人类得以代代繁衍。

然而，孱弱的人类终究不过是不完全的存在。
他们无休止地追逐着自身的利益，
不断膨胀的私欲在为大地招来混沌的同时，
也扭曲了众神的秩序。

光之神希望世界能够得以延续，
而黑暗之力却渴求破坏与再生。
这起就连精灵都无法调停的两神相争，
最后以巴鲁垛斯封印欧库托姆而告终。

但是，光与暗是密不可分的存在。
在封印了自己的另一半后，
巴鲁垛斯的躯体却也开始玉石俱焚，
而多鲁卡的眷属也陷入了长眠。

几经星霜……

众神沉眠之地艾尔·菲尔丁，
渐渐地，那里出现了不断纷争的两大势力。
信奉光明的巴鲁垛斯教会、
以及推崇黑暗的欧库托姆使徒。

那时的人类尚未能够独当一面，
他们的命运依然受着众神囚禁。

这就是我们今天要讲的故事，
那个发生在卡卡布彼方、
围绕在人与诸神之间的绝壮物语。

Prologue

巴鲁垛斯教会的圣地卡特多拉鲁，神官修行之地。

在这片圣土上，有一对天真无邪的兄妹：艾文和艾梅尔。他们的双亲早早地就离开了这个世界，教会的最高导师艾斯贝里乌斯收养了他们，尽其所能地为这对孤儿治愈心中难以磨灭的创伤。日子就这样一天天平静地过着，终于有一天——

“哥哥，没被欧蕾西亚老师发现吧！”一头红发的女孩小心翼翼地从礼拜堂后面走了出来，在确认周围没有其他人后，轻声问眼前的少年。

少年摇了摇头，微笑着从身后掏出一瓶牛奶，递给了女孩。

“咪咪，出来吧！”女孩说着把牛奶倒入脚边的餐盘中，并轻轻爱抚着同样刚从礼拜堂后蹦出来的小猫咪。

兄妹俩想要收养小猫已经很久了，但碍于教会严格的规定，一直都只能背着神官殴蕾西亚偷偷摸摸带些食物给这小家伙儿。而这次，他们终于决定鼓起勇气向老师提出收养小猫的要求了，可正当兄妹俩沉浸在喜悦当中的时候，殴蕾西亚却慌慌张张地出现在了他们面前。

“艾文！艾梅尔！快跟我离开这里！”殴蕾西亚惊惶地冲向了兄妹俩，她的身后，已经站满了教会的僧兵。但是，这些训练有素的士兵却在瞬间被身后的魔法击毙，殴蕾西亚下意识地把两个孩子藏到身后。

“终于被我找到了，多鲁卡之神女。”一个面目狰狞的老头冷笑着出现在艾文等人面前。

“贝利亚斯！这里是神圣之地，不允许鲜血来污染祭坛，这会触怒巴鲁垛斯的！”殴蕾西亚愤怒地对眼前的恐怖老人喊道。但是老头却没有理会，继续把脚步迈向瑟瑟发抖的艾梅尔。

“等一下……”不知什么时候，导师艾斯贝里乌斯突然挡在了殴蕾西亚与那个叫做贝利亚斯的老人之间。

“哼哼，连最高导师也出面了啊？”贝利亚斯讥讽地笑道。

“贝利亚斯……你已经堕入魔道了吗？卡那皮亚的惨剧，也是你干的好事吧？”

“既然你都知道那就好办了，快把多鲁卡神女交出来！”贝利亚斯不耐烦地说着，向身后的蒙面人们做了个手势。



艾斯贝里乌斯见状立即念动咒语，展开强大的魔法屏障将围攻的蒙面人阻截，殴蕾西亚乘机带着孩子们离开了现场。

也许是艾斯贝里乌斯年事已高，没过几个回合，他已经在贝利亚斯更为强劲的攻势下失去了平衡，在魔法屏障被破坏地粉碎的同时，他的生命也开始走上一条不归之路。神殿在强烈的魔法之力下开始摇摇欲坠，昔日这个万人朝拜之圣地如今仅仅在短短一刹那间就永远变成了尘封的历史。

另一方面，带着艾文兄妹逃出圣地的殴蕾西亚并没有躲过贝利亚斯的追击，当他们再度面临绝望之时，力之贤者葛维因挺身而出，将他们成功带到了出口处。接应的僧兵早已在此等候多时，殴蕾西亚带着两个孩子仓皇跳上了兽车，在正准备上路时，兽车却遭到了追兵的魔法攻击。受惊的小猫咪咪挣脱了艾梅尔的小手，独自跳下了兽车。为了帮助妹妹救回小猫，艾文不顾一切地跳下了兽车，却遭到了敌兵的攻击，幸得葛维因出手相救才免于一难。

不过，那一刻却成了兄妹俩痛苦离别的开端……

当艾文再度睁开眼睛时，已经位于贤者雷幕拉斯家中了。与惟一亲人的诀别让这个少年从此更紧闭了自己的心扉……直到与另一位少年的相识，他才重新拾起了人生……

雷幕拉斯让小艾文前去位于所住的眺望小屋南方的乌尔特村给村长送信，但没想到却在村长家结识了村中惟一的小男孩——麦尔。在麦尔对艾文的死缠烂打下，艾文终于答应与其一同参加村中一年一度的尼芙迪斯感谢祭。

在这个边远小村庄乌尔特，每年都会举行一次感谢祭，以祭奠为这小村带来勃勃生机的大地精灵尼芙迪斯。村民只要将许愿纸牌投入村中的尼芙迪斯之渊，纸牌就会随着水流漂进村子那头的尼芙迪斯祠堂，而人们也会得到大地精灵的恩惠，实现自己的一个愿望。

在麦尔和村民们的鼓励下，艾文将信将疑地把手中的纸片丢进了脚下的尼芙迪斯之渊，“我想见到艾梅尔！”艾文对着水面，平静地请求道。但是，纸牌却没有顺着水流漂向下游，而是直接沉入了水底。

“尼芙迪斯！拜托了！让艾文见到艾梅尔吧！”麦尔见状，焦急地眨着蓝色的大眼睛，将自己的许愿纸牌扔进了水中。奇怪的是，这次，纸牌却非常听话地缓缓漂向了远方。

“麦尔……”艾文不好意思地看着眼前的金发男孩，为自己之前对麦尔的态度产生了深深愧疚。身后，是村民们的欢呼声。

“没事，你们肯定能见面的！”麦尔笑着说。

“但是，麦尔你的愿望不就……”

“不要紧，我的愿望已经实现了。去年感谢祭的时候，我的愿望是能够找到个朋友，现在我已经找到了！”

就像梦一样，少年时代就这样匆匆过去了。从卡特多拉鲁而来的少年在恩师雷幕拉斯和乌尔特村民的照顾下，茁壮地成长着。但是，少年心中的梦想却从未放弃过，总有一天，他一定要见到自己的妹妹。

卡卡布历936年，艾文迎来了他生命中第17个春天，但是一手将他抚养成人的雷幕拉斯却走完了人生最后一站。在生前，雷幕拉斯一直装作不知道艾文的心事，但其实，他却比任何都关心艾文。在生命之火即将熄灭之际，雷幕拉斯指点艾文前往王都菲尔丁北方的幽静之馆中寻找三贤者中的另外一人——贤者迪纳坎，并吩咐艾文把神宝“卡贝莎”交给他。含泪埋葬了恩师，艾文踏上了找寻艾梅尔的人生征程，但是，在前方等待他的，究竟会是幸福还是噩梦呢？

流程&要点

1.能够自行操作后前往乌尔特村长家，与村长对话后先后在井口边、左上方的蔬菜地以及下方的桥上找到麦尔，在村长家得到回信后回贤者雷幕拉斯处。

2.感谢祭的时候和麦尔（マイル）一起前往乌尔特村，寻找到两张许愿纸牌后发生剧情（纸牌可以在村长家壁炉、中央装农作物的木桶、井口以及道具屋的看板四个地方找到）。

第一部　王都的冒险

乌尔特村，这个曾经给童年时代的艾文留下美好记忆的边远小村还是保持着数年前的模样，村民还是毫无私心地过着平凡而安定的生活，如果不是因为最近魔兽出没，那这里绝对可以说是一片不受尘世纷扰的净土。

村子口，一名披风少年担当起了站岗人员的职责。看见艾文，少年收起了手中巨大的回旋标，和艾文交谈起来。多年来，他那对湛蓝色的眸子依然是那么清澈见底，金色的短发和白皙的皮肤让他看上去格外睿智。当得知艾文准备离开村庄时，麦尔执意也要一起跟去，在家人的再三反对下，麦尔决定和艾文先出村找些可以证明自己实力的东西给村民看看，好让自己的旅行看起来天经地义。

利用晚饭的机会偷偷溜出村子，没走几步就听到了一个做作的男声。

“魔兽哈玛卡盖斯！你竟敢对我马提大人无礼！”闻声望去，一名年轻男子正哆嗦着对眼前的巨型魔兽大叫。

当然，魔兽是不通人语的，它没有理会青年的虚张声势，无情地向那个叫马提的男子发动了攻势。

“那么，为了表示对你顽强抵抗的敬意，我就使出我最强的魔法吧！”依然是那副做作的语气，“嗯，要打倒甲壳系魔兽的话……”马提一边说着，一边查阅着手中厚厚的魔法书。

“喂！”艾文再也看不下去，走上前去打断了马提。

“别和我说话，别看我正忙着吗？”马提煞有介事地说道。

“你书拿反啦！”艾文耸了耸肩。

“嗯，感谢你们！”青年这才意识到自己的愚蠢，不好意思地说，“我叫马提，是为了击退魔兽而被派遣到此的冒险者。”

艾文和麦尔对马提作过自我介绍后，帮助他收拾了魔兽。马提非常自豪地向艾文等人讲述了关于冒险者同业工会的事情。同业工会是一支受王家认可维持各地自治的民间团体，和王国军队不一样，他们没有固定的工资，也没有既定的规则，不管是剑还是魔法，只要具备相当程度的战斗力，任何人都可以取得冒险者的资格。

麦尔向马提说明了自己的来意，作为答谢，马提慷慨地把魔兽的大钳子分给了艾文一个，一方面可以让麦尔回去交差，另一方面如果那天艾文等人真想加入工会了，那这也是实力的最直接证明。

回到乌尔特村，村民们已经等候多时了，当麦尔交出自己的实力凭证后，麦尔的父母终于答应了他陪同艾文一同出行。在麦尔家休息了一夜，临走时，麦尔父亲从怀中掏出一个铃铛，把它塞给了麦尔。

“这是守护之铃，是父亲年轻时出远门的时候你祖父给我的，我一直都想等你长大后送给你的！”中年男子依依不舍地看着从未远离过自己的儿子。

“父亲……”

“这个铃铛中饱含着深刻的思念，持有这个铃铛的人，无论什么时候都要保持一颗慈悲之心。无论发生什么事情，都要好好珍惜身边的同伴！”父亲再三叮嘱麦尔。

流程&要点

1.前往乌尔特村，与左上方菜田里的ファム对话可以得到“もぎたてトマト”。在村子出口处见到麦尔后与村长对话，然后在麦尔家发生事件。在菜田取得とられたキャベツ后交给麦尔的母亲，和村口的ファム对话后离开村子。

2.在ジーブ街道尽头遇到马提发生战斗，让马提一直用火魔法就能轻松取胜。回乌尔特村受到村民欢送后，再次回到村中和道具屋的女主人アルサ对话就可以取得“剑帝サムザ·1卷”，出村后沿ジーブ街道一路往向西走，来到王都菲尔丁（フィルディン）。

王都菲尔丁，这个艾尔·菲尔丁大地上最为繁华的都市对于两个很少出远门的田舍少年来说，无疑充满了独特的魅力。虽然之前艾文和麦尔也曾经也来过这里，但那早已是三年前的事情了。两人在街道上稍作观光，就立即向契布利村方向动身了。但没想到在必经之路上却又遇见了正准备去契布利村送信的马提。

艾文正欲一同前去，却被执勤的士兵给拦了下来。据士兵说，山路上最近时有盗贼出没，王国的军队目前正在该段山路上巡逻，准备对恶贯满盈的莎姆希尔盗贼团进行围剿，除了军队和经冒险者同业工会认证的人外，一般人禁止通行。

在麦尔的建议下，艾文决定去城中的冒险者工会碰碰运气，没想到当工会负责人得知艾文等人就是曾经协助过马提打倒魔兽的英雄时，立即就答应了让他们接受成为工会成员的考验的机会。

在奉命帮助坏脾气的教会区长募集巴鲁垛斯教会的慈善捐款后，艾文一行又被分配到了帮助少女福鲁鲁找回掉落在下水道中的狗熊玩偶的任务。

刚进下水道没多久，艾文等人就迎面撞上了一位傲慢女子，女子这一撞可不要紧，没来得及反应过来的艾文差点就被她撞了个四脚朝天。

“你们这些失礼的 家伙，在这里干什么！”



女子见状大怒，还没等艾文坐起身来就开始对他们大家指责。

“什么失礼，不是你先撞过来的吗！”艾文揉了揉隐隐作痛的屁股，站起来气愤地说。

“看看，这就是庶民的德行啊……你眼睛长哪儿了！”女子倒也不甘示弱。

“在那里傻笑着冲过来的不就是你吗？”

“你说什么！”女子大怒。

“行了行了，你们俩都冷静点”。这个时候，还是一向冷静的麦尔出来做了和事佬。“我叫麦尔，他叫艾文，你叫什么？”

“嗯，原来是不打算告诉你们这些庶民本小姐大名的，不过既然你们先报上了名字，看来我不说也不行了。你们可以叫我穆紫。”女子得意地说，虽然身着便装，但身上却总是散发出一股贵族之气。

“嗯，我们是因为同业工会的事情而到这里来的，那你又怎么会出现在这种地方？”麦尔问道。

“这是因为……”话到嘴边的穆紫正想说，突然后方传来了士兵的呼唤声，她顿时一溜烟地丢下艾文等人消失了。

找回狗熊玩偶对艾文等人来说并非难事，轻松完成任务后工会下达了最后一项任务：前往宝石采掘所击退魔兽，但需要身为冒险者的马提作为监督。从西边民家中帮助身陷家庭纠纷的马提解围后，三人一同向宝石采掘所进发，可刚一进去，却又见到了目中无人的穆紫。这次的她，正被一群盗贼团成员所围困，但是面对几个彪形大汉，穆紫脸上却没有一点惧色。

“你们回去告诉珐蒂玛！我一定会和她做个了断！”艾文等人联手击退盗贼后，穆紫拉大嗓门对着逃兵大喊。

“刚才那些是什么人？”艾文不解地问。

“莎姆希尔团！”

“他们就是恶名远扬的莎姆希尔盗贼团？不是说他们的老巢在吉吉奇山道附近吗……”马提一脸疑惑。

“他们想夺取作为国家财源的采掘所，在洞窟内放进魔兽的也是他们。没想到他们逃得倒是挺快的。”穆紫得意地说。

有了盗贼团的介入，事情看来已不是单纯的击退魔兽那么简单了。穆紫对艾文等人矫健的身手非常佩服，决定跟他们一同行动，四人联手后，消灭洞窟中的魔兽简直不废吹灰之力。

“这下好了，终于完成最后的试练了！”艾文激动地大叫。

“试练？原来是冒险者同业工会啊。”穆紫笑道，“你们是要去契布利村吧？那正好！”

“你到底是什么人？和莎姆希尔团到底是什么关系？”打从一开始，艾文就对这位穆紫的身份充满了怀疑，别说她那天不怕地不怕的性格，就是她三番两次地出现在这种魔兽出没之地，就已经足够让人引起注意了。

“美女的过去一般都是谜团，用不着多废口舌跟你说明吧？”

“谁是美女？谁？”艾文转动着脑袋，打量着四周。

“没有审美眼光的野蛮人就是你这副德行……”穆紫用充满挑衅的语气指责道。

“够了够了，你们俩适可而止吧！”麦尔又一次充当了两位的中和剂。

最后的试练终于完成了，艾文等人立即就赶回了工会，并且把莎姆希尔盗贼团的事情向工会进行了汇报，同时，他们也顺理成章地获得了前往契布利村的资格。

流程&要点

1.在菲尔丁东北的喷泉处遇到马提后，前往左方的同业工会接受任务。

2.接受任务后先前往上方的教会取得募捐箱，与王都中头上有红色感叹号的人对话，别遗漏了河边仓库中的大作家卡拉姆斯（カムラス）和王都东边和地下的居民。

3.完成第一项任务后帮助福鲁鲁（フルル）去王都下水道寻找狗熊玩偶，找到之后可以从福鲁鲁妈妈处得到剑帝サムザ·2卷。

4.去西边夫妻吵架的民家中找到马提，马提加入后回同业工会接受击退宝石采掘所魔兽的任务。

5.经过シーブ街道和ジュエルロード来到宝石采掘所，穆紫（ミューズ加）入后消灭采掘所内所有魔兽（消灭所有魔兽后穆紫会有对话确认）。

6.所有任务完成后回王都的同业工会取得“冒险者の地图”，如果有《白发魔女》的通关记录此后就可以在各地的同业工会进入附加剧本模式。

刚刚成为冒险者的艾文等人立刻就开始动身赶往契布利村，而穆紫也决定跟大伙儿一同

前去，据说她去那里也有些私事。半路上，穆紫告诉众人这次有消息说盗贼团在契布利山道附近出没，很有可能是个障眼法，他们的女首领珐蒂玛是个狡猾多端的女子，绝对不会这么轻易就让王国军队抓住把柄。

正在这时，从契布利方向迎面走来了数名王国士兵，他们给众人带来了不幸的消息，契布利已经被莎姆希尔团给占领了。

“还是来晚了一步！”听到这个消息，穆紫握紧了拳头。

“穆紫小姐所说的原来就是这事啊……”麦尔这才恍然大悟。

“虽然早已想到这可能是个障眼法，但没想到他们竟会占领契布利。”盗贼团的此举令马提大为吃惊。

“不管怎么样，我还是要到契布利去！”穆紫顽固地说道，并以一种命令的口吻吩咐艾文等人，“王国军队已经出动了，这已经不是同业工会的职责了，你们还是回王都去吧！”

当然，艾文等人肯定不愿意这么轻易放弃这个前往契布利的机会，同时他们也可以为工会收集一些关于盗贼团的线索。

契布利村前此时已经聚集了小批人马，他们不敢对契布利轻举妄动。

“你们到底是怎么做事的！怎么会让契布利村被占领？”穆紫厉声厉色地对领头的小队长大肆批判。

“村民都被抓去做人质了，就这样草率地进去会很危险……”小队长无奈地说。莎姆希尔盗贼团此次之所以要扣押契布利村民，目的就是要菲尔丁交出一本被称为“生命之书”的古文书，但是为了区区一本书而动如此干戈，这本书到底是什么来头呢？

在马提的提议下，众人决定到王立图书馆去寻找这本书的下落，这个全艾尔·菲尔丁首屈一指的藏书阁中也许会有大家想要的东西。经图书馆的学者罗格斯介绍，这本名为“生命之书”的奇书中用古代神圣文字记载了精灵多鲁卡秘法，在很多年以前就已经失传了。为了救村民，罗格斯提议先用假冒的其他古文书来蒙混过关。

“古文书取来了！”回到契布利村前，艾文故意大声喊道，然而此举却引起了王都将军迪伦的注意，不过，更令这位铁汉震惊的，则还是艾文身边的骄横女子。

“米、米鲁……”迪伦震惊地自言自语，这一举动却让穆紫暗暗发笑。

“米鲁迪努公主殿下！”将军终于推开跟前的士兵，冲上前来对艾文等人说，“在你们身边的人就是艾尔·菲尔丁的第一公主！米鲁迪努·乌里艾尔·希尔瓦娜·爱斯梅拉斯殿下！”

众人皆目瞪口呆。

“怎么了，别用这种看见了珍惜动物一样的眼光看着我！”穆紫装出一副很无辜的样子说。

经过迪伦等人的协商，大伙儿设计出了一个拯救村民的计策：由迪伦作为交涉者去引开珐蒂玛的注意，而其他人则乘此机会潜入村子解救村民！计划很快就开始执行了，迪伦将军很成功地被带去与珐蒂玛进行交涉，但珐蒂玛究竟不是个简单女人，她不仅一眼就拆穿了把戏，甚至还差点夺取了迪伦的性命，而天真的契布利少女夏浓也被她带离了村子。所幸的是，其他村民都得到了安全解救。

吉吉奇洞窟深处，珐蒂玛正为夏浓的思春之情头痛不已，因为那位短发爽朗女子竟跟盗贼团们谈起了其心目中的王子等充满少女梦想的话题。在珐蒂玛郁闷之际，艾文等人乘机杀进老巢，警觉的珐蒂玛立马丢下部下仓皇而逃，而奋力抵抗盗贼的夏浓却阴差阳错地撞在了墙壁上暂时失去了知觉。

解决掉喽罗后，麦尔轻轻走到少女身边，询问渐渐睁开眼睛的少女，“你醒了啊，受伤没？”

“王子殿下……”夏浓的脸上泛起一丝羞涩的红晕。

“啊？”麦尔被少女的举动惊呆了。

“你就是夏浓的王子！”少女喜出望外地大叫起来，完全抛弃了之前的矜持与羞涩，“王子，你叫什么名字？”

“我叫麦尔！”

“王子王子！麦尔大人就是夏浓命运中的那个人！”

虽然珐蒂玛逃跑了，但莎姆希尔团也已经元气大伤，估计在一段时间内是不会再频繁活动了，平息了局部混乱的艾文等人终于有机会去见贤者迪纳坎了。穆紫在迪伦将军的强迫下必须得回王都了，而马提也要去为追逐自己的梦想而奋斗了。

贤者之馆。好占星相的迪纳坎已经从星宿

之陨落洞悉了雷幕拉斯的死讯，艾文在自我介绍之后把神宝“卡贝莎”交给了他。

“这……是巴鲁垛斯之首，蕴含着无线睿智的魂魄！”迪纳坎边谨慎地收下神宝，“那，除了这个，你们找我还有什么重大事情？”

“其实我想找一个人！就是在卡特多拉鲁被袭时失散的妹妹……艾梅尔，听雷幕拉斯爷爷说她被黑暗势力所狙击，这黑暗势力到底是些什么样的家伙？我就是为了知道这个而来的！”

“是吗……那我就直说了。首先我不知道艾梅尔的行踪，因为艾梅尔的存在就算是在教会内部也是非常保密的，更何况对我这个局外人。”迪纳坎面无表情地说。

“是吗……”艾文有些失望。

“但是我却知道你妹妹被狙击的理由。因为……她是‘多鲁卡神女’！”

“多鲁卡神女？”艾文重复着这个仿佛以前在哪里听过的名字。

“多鲁卡你应该听说过吧？她既是哺育众生的女神、也是统帅四大精灵的伟大精灵神、同时又是司长生死的冥府番人……关于她的形象，有很多传闻，但这些都不过是她的一个面。神是远远超乎我们想像的存在，甚至说跟我们所住的世界处于不同的次元也不为过。”

“打个比方的话，人类与神就好像是池中之鱼池外的人一样吧！”机灵的麦尔说道。

“这个比喻很恰当。神身在池外，却无法入池，因为那样反而会搅乱池水。她能做的，只是悄悄地往池水中投入小石，然后激起奇迹的波纹……而多鲁卡神女的作用，就和这块石头一样。也就是说，她是作为多鲁卡在人间的代理者，是为人类唤起奇迹的存在。”

“艾梅尔怎么会……”艾文简直无法相信自己单纯善良的妹妹竟然肩负着如此重任。

“真假现在还不知道，但巴鲁垛斯教会和袭击卡特多拉鲁的黑暗势力却对此深信不疑。”迪纳坎补充道。

“那黑暗势力究竟是什么？他们想要虏走艾梅尔到底想干什么？”

“知道了又怎样？”迪纳坎冷冷地说，“你妹妹的命运过于残酷，如果普通人接近并卷入其中的话，甚至会丢失性命！”

“我一点都不害怕！”艾文一脸坚定地说。

“你如果这样漫无目的地寻找艾梅尔的话，很有可能会打草惊蛇，那时你能保护得了她吗？对于能够把卡特多拉鲁变成血海的恐怖对手，你有自信能战胜他们吗？”

“只要为了艾梅尔……我……”

“我不能再告诉你更多事情了，也许这有些对不住雷幕拉斯，但这是我的结论。”

“贤者迪纳坎，请您再考虑一下吧！”麦尔央求道，“艾文从小就梦想着和艾梅尔见面，如果就这么放弃了，那对他来说太残酷了！”

“行了，麦尔，咱们走吧！”艾文一把抓住麦尔，“虽然我觉得只要和艾梅尔见面就会幸福了，但是我却还没有做好觉悟！谢谢您告诉我们这么多，贤者迪纳坎！”

走出贤者之馆的艾文虽然表面上已经放弃，但实际上他并没有认输，只不过对于贤者的理由，目前他还没有找到应对的言语。等头脑冷静之后，他定会再度拜访贤者，而目前他们要做的，就是先回王都等待机会。

“你们两个给我站住！”返回王都的途中，一对男女二人组挡在了艾文和麦尔面前。女子一袭乌黑的秀发，眼眸恰似黑玛瑙般剔透；男的身材魁梧，谈吐粗鲁。

“你叫艾文吧？我是奉命来取卡贝莎的，听说你身上有？”女子单刀直入地问道。

“有又怎样？”

“把它让给我，当然我会给你相应的谢礼。”女子用一种毫无商量的口吻说道，但显然，艾文是不可能将恩师的遗物拿来做交易的。见话不投机，女子嘴中开始念动咒语，艾文和麦尔顿时失去了知觉。当两人再度清醒时，已经是回到契布利村了。

作好抵御女子咒术的准备后追回贤者之馆，果然发现那对男女已经在胁迫贤者迪纳坎了。女子见艾文突然闯入再欲念动咒文，疏不知艾文等人早已找到了破解的方法，无计可施的女子见状便只得逃之夭夭了。

“他们到底是什么人？听说是叫欧库托姆使徒？欧库托姆的话，应该是在神化中出现的邪神啊……他们到底有什么联系？”麦尔问迪纳坎。

已经无法掩饰的迪纳坎终于被艾文等人的诚心所打动，把自己所知道的一切全部和盘托出了。欧库托姆并不是什么邪恶之徒，他们只是想破坏现在这个污秽的世界，然后获得重生，从而重新制造一个理想国度，而狙击多鲁卡神女的，也是他们！虽然原因目前还不能确定，但

暗之使徒却一直在寻找多鲁卡神女。8年前他们袭击卡特多拉鲁的目的也就是艾梅尔。同时，贤者建议艾文等人到对岸的大陆去，前往那里的圣地新址巴鲁库特寻找现任最高导师库罗瓦尔，并把神宝卡贝莎交给巴鲁垛斯教会。

流程&要点

1.从王都东边的出口前往契布利村（チブリ），途中得知契布利已经被盗贼团占领。

2.回王都喷水池右边的场景来到图书馆与ロゴス对话后得到假冒的《生命之绊》，再次返回契布利村发生剧情。

3.前往吉吉奇（ジジキ）洞窟，在洞窟深处救得夏浓，发生剧情后穆紫和马提离队，装备品会自动保存在道具栏中。

4.从契布利村东边的出口经过ブレアウッド前往贤者之馆寻找迪纳坎（ディナーケン），对话完毕后回王都，途中被来抢“卡贝莎”的露蒂丝和巴斯达施法术弄晕，清醒后携带“情人叶”（リーベの叶）再次赶回贤者之馆，发生剧情后本章结束。

朱紅い雫 第二部　追求遥远的容颜

贤者的一席话让艾文的旅途有了明确的目标。经过契布利村夏浓家时，竟发现她正准备收拾行李和麦尔一起上路，而且更令人吃惊的是她的父母对此举居然都举双手赞成，见到此状的麦尔不得不仓皇逃走了。



波鲁恩，这个前往圣地之旅的第一站此时正洋溢着热闹的气氛。对于这样一个泰巴河畔的古老小镇来说，也许这一年一度的依顿祭就是每年最热闹的时节了。孩子们唱起了欢快的歌谣，跳起了轻盈的舞蹈，为的就是在依顿祭当天将快乐带给所有人！

经过波鲁恩继续前进，没走几步艾文和麦尔就开始感觉身体有些不适，仿佛被虫子蜇了一般刺痛，两人在疼痛中相继失去知觉。

“小子们，终于醒了啊！”不知过了多少时候，一个青年剑士的大嗓门叫醒了两人，“感觉怎么样？舌头和手腕还麻痹吗？”

“好像没事了。”艾文扭了扭脖子，环视了一下周围陌生的环境。

“我叫道格拉斯！你们难道没听说过‘迅雷道格拉斯’吗？”男子自豪地说。

艾文等人摇摇头。原来，正是道格拉斯救了倒在二都街道上的两人，他们中了盗贼附带安眠药的暗器，而神宝和麦尔的守护之铃也失去踪影了。刚刚接受了击退盗贼团任务的道格拉斯自己的贵重物品“雷光剑”也不翼而飞了，他毅然决定带艾文等人一起前往托尔卡斯洞窟夺回宝物。

兴冲冲地赶到洞窟，解决掉盗贼团后，神宝卡贝莎和守护之铃都重新物归原主了，但雷光剑却依然不见其身，原来，它已经被盗贼卖给恶德商人了，气愤的道格拉斯顿时只身一人冲出了洞窟。

回到镇上的工会，艾文才从负责人口中得知原来道格拉斯的师傅是整个艾尔·菲尔丁最强的剑圣卡斯托尔！而当波鲁恩镇长看到艾文等人小小年纪就完成了冒险者工会的任务后，二话没说就邀请艾文参加数日后波鲁恩的水上大赛，让其代表波鲁恩与新波鲁恩的代表一决高下，据说胜利的人在一年中都可以得到依顿的恩赐。虽然责任重大，但麦尔觉得这样说不定会提高艾文的知名度，也许艾梅尔就会知道艾文在找他了呢。考虑到这一点，艾文最终还是答应了参加比赛。

食堂的老板娘为即将参加大赛的艾文和麦尔大家准备了丰富的美食，隔着窗户眺望泰巴河的美丽风光并品尝盘中美食，这对没见过多少世面的艾文和麦尔来说，已经是至高的享受了。

饭间，食堂里突然来了一位小男孩，男孩一见众人就自我介绍起来。他叫露卡，是从北方工业城市吉亚赶来的，而他也正是在吉亚工场打工的见习工人。而他不畏旅途劳累而赶到此地的目的只有一个，那就是寻找自己惟一的亲人：已经失踪三年的姐姐露蒂斯。5年前，露卡所住的村庄被魔兽袭击，双亲在袭击事件中丧

生后他就一直和姐姐生活在一起，但有一天，露蒂斯却只留下一封书信就悄悄离去了。此外，露卡还向众人描述了露蒂斯的特征，16岁，长着一袭乌黑的长发，双眼就像黑宝石一样闪亮。而艾文也道出了自己正在寻找8年前失散的妹妹的事实并告知了露卡艾梅尔的特征，双方约定只要在镇上发现了类似的女孩就立即通知对方。但无奈的是，一圈搜索下来，并没有任何符合这些特征的人，露卡最后只得万分失望地回吉亚去了。

依顿节终于来临了，风景如画的泰巴河上搭起了巨大的水上擂台上，每个人脸上都充满着喜悦。在人群中又见到了道格拉斯，而他这次的身份居然是新波鲁恩的水上大赛代表！但是，由于运气不佳，道格拉斯最终还是败给了年龄、身材都要比自己小得多的艾文。感觉颜面扫尽的道格拉斯灰溜溜地离开了赛场，而艾文则阴差阳错地赢得了本次大赛的奖品——散发着蓝白色光芒的雷光剑！

流程&要点

1.经过契布利村时在夏浓家前发生剧情，从王都西北方的出口前往波鲁恩（ボルン），此时去工会对话可以得到赏金500R。

2.波鲁恩宿屋可以发现卡拉姆斯，与其对话关系到之后“疾风のラヴィン·2卷”的取得。从上方的出口通过二都街道前往新波鲁恩（ニューボルン），发生剧情后强制回波鲁恩，道格拉斯（ダグラス）成为同伴。在醒来的房间上方和バンドル医生对话可得到“情人叶”（リーベの叶）。

3.在波鲁恩工会对话后前往托尔卡斯洞窟（トルカス洞窟），在深处取回被盗贼团偷走的物品，道格拉斯暂时离队。自动回到波鲁恩得到500R赏金，受邀参加水上大赛后去食堂与女掌柜对话发生剧情。

4.为了帮助露卡（ルカ）寻找姐姐，与镇上所有头上有红感叹号的人对话，全部对话完毕后去西北方的镇长家，发生剧情后回食堂与露卡交谈。

5.水上大赛取得胜利后得到500R赏金和雷光剑，在去新波鲁恩之前与波鲁恩左侧水边的绿发少年对话可以得到“剑帝ザムザ·3卷”。

为了将雷光剑归还给道格拉斯，艾文和麦尔决定亲自去新波鲁恩一趟。在麦尔的劝说下，道格拉斯最终还是拉下面子接受了两人的好意。当艾文把自己正在寻找妹妹的事情告诉他时，为人热情的道格拉斯立即决定要帮助他们一起寻找。听说最近北方的木灵之森刚好出现了一位不思议少女，她长着可爱的外表，却与森林的动物交流没有任何界限。她，会是艾文失散多年的妹妹艾梅尔吗？

木灵之森。在入口附近艾文等人就见到传说中的少女，少女眉清目秀，正用自己弱小的身躯从一群无良猎人手下保护着蓝色的圣兽弥发。据圣兽捕杀者所言，教会新来的大神官阿巴利斯最近非常提倡捕杀弥发，向教会上缴弥发的人不仅可以得到金钱上的奖励，更能接受来自巴鲁垛斯教会的无尽祝福。当捕杀者知道现在站在眼前的一行人正是名扬天下的“疾风道格拉斯”和新锐冒险者艾文后，自动放弃了猎杀弥发的机会，从而避免了一场纷争。

猎人们离去后，雅契姆身后的蓝色小家伙蹦蹦跳跳地跳了出来，它浑身散发出清爽的香气，让艾文等人心旷神怡。柔弱女子向众人道谢之余，向艾文等人道出了自己的身分。少女名叫雅契姆，与祖父一起住在森林的深处，她自幼就和动物们生长在一起，但最近，一直有明文规定禁止猎杀的圣兽弥发却又开始遭到人们的捕杀，生命岌岌可危。弥发身上的独特馨香不仅可以驱散毒气和瘴气，其毛皮也经常被一些人作为王侯贵族的象征。

由于从刚才的捕杀者口中得知教会的大神官已经解除了捕杀弥发的禁令，与雅契姆一起守护木灵之森的爷爷奋笔疾书写下了对此举的抗议，并要求雅契姆与艾文等人亲手将书信当面交给培蕾姬亚修道院的大神官阿巴利斯。但遗憾的是，阿巴利斯早已为私立所熏昏了头脑，他不但当众把书信撕得粉碎，还对众人出言不逊，无奈地雅契姆只得垂头丧气地离去。

正准备走出修道院时，一个熟悉的声音叫住了艾文，原来是已经阔别8年之久的殴蕾西亚老师！如今的她已经是修道院的院长了，令艾文感到一线希望的是，8年前与艾梅尔一起逃走后，殴蕾西亚就带着艾梅尔一起生活在培蕾姬亚修道院。但在3年前，也就是艾梅尔15岁生日的那天，她却不辞而别了。而关于大神官此人，修道院内的其他修女也是早已厌恶多时，这个以监督修道院名义从圣都巴鲁库特调来的卑鄙之徒刚一上任就解除了弥发的捕杀禁令，

甚至还霸占了院长室。为了继续执行对弥发的保护，殴蕾西亚建议雅契姆等人直接和圣都的最高导师联系。

离开修道院后，众人决定继续展开新的旅程。回新波鲁恩的途中，艾文等人见到了一名诡异的披风男子，男子拿出手中的小瓶，将瓶中的液体轻轻洒在了众人身上，并告诉众人新波鲁恩已经遭到了报应。果然，刚一进新波鲁恩，空气中就散发着一股浓厚的腐臭味，几近让人难以呼吸，若不是刚才男子瓶中的神秘液体，艾文等人此时也许早已晕厥了。原来这一切都是因为弥发的消失所致，没有了弥发散发馨香中和，新波鲁恩南方的毒沼散发出来的瘴气全部漂到了镇上。事不宜迟，在木灵之森东北方的洞窟中解救出了弥发，一切终于又恢复了原貌。

回到修道院，阿巴利斯却不见了踪影，当众人寻其无果的时候，却听到了大神官发出的惨叫声。原来，刚才经过新波鲁恩时的神秘男子此时正举剑欲将阿巴利斯置于死地！大神官虽为人卑鄙，但却罪不致死！幸得道格拉斯等人出手相救，才勉强保全了其性命。由于猎杀弥发一事，大神官必须接受教会的制裁，而押送的任务，则交给了道格拉斯。听殴蕾西亚院长说，刚才的神秘披风男子名叫马多拉姆，曾经是贤者葛维因门下之徒，但如今却由于复仇之心堕入了修罗之道，而整件事情，似乎与阿巴利斯都有着莫大的关系……

流程&要点

1.穿过二都街道前往新波鲁恩，在酒场遇见道格拉斯，把雷光剑交给他后三人一同前往木灵之森（从新波鲁恩北方的出口经过アルデ街道），雅契姆加入把她送回森林西北的家后得到“大神官への手纸”（与她爷爷对话可以免费回复）。

2.经过新波鲁恩西边的出口前往培蕾姬亚修道院（ベネキア修道院），此时在新波鲁恩武器屋前的河边可以找到卡拉姆斯。到达修道院后与阿巴利斯大神官（アバリス大神官）见面，离开修道院时发生剧情。

3.经过新波鲁恩时发生剧情，回木灵之森雅契姆家中，对话完毕后沿着木灵之森东北的ゴルダ山道前往ゴルダ洞窟，解救圣兽后自动回到新波鲁恩，如果之前在新波鲁恩和卡拉姆斯对过话，那么这时在武器屋前就可以得到“疾风のラヴィン·1卷”。此外，和新波鲁恩上方名家的ラミカム对话就可以选择其开店的种类，游戏中盘再来这里时可以买到相应道具。

4.再度前往修道院阿巴利斯大神官处，发生剧情后道格拉斯离队。回新波鲁恩，从北面的出口前往吉亚（ギア），途经木灵之森时雅契姆离队。

铁工城市吉亚，工业之都的身分让其看起来与其他城镇拥有明显的差别，城中到处遍布着输送用轨道，整个艾尔·菲尔丁的工业用金属几乎都是从这个并不算大的城市所输出的。

刚进吉亚，一个金发小男孩便凑了过来，他一眼就看出了艾文等人是旅途中人，并非常有义气地想要帮助艾文寻找艾梅尔。但一名蓝发幽静女子的匆匆赶到却让男孩大为惊吓。原来，男孩和女子都是属于魔法大学校的人，蓝发女子是学校的教师艾蕾诺亚，而淘气的男孩则是其学生瑞尔。瑞尔虽天资聪颖，但过于盲目自大，不把学校的课程放在眼里。

既然来到了吉亚，艾文决定去工场探望一下认识不久的小朋友露卡，没想到这小家伙竟带给了艾文等人关于艾梅尔的重大消息——曾经有过一个美丽的红发女子出现在北方的小寒村科鲁那，而且那里有侍奉精灵神多鲁卡的礼拜堂，因此该女子是艾梅尔的可能性极高！

正当艾文等人要离开吉亚时，一陌生小女孩叫住了他们，并把一封署名为艾梅尔的手信交到了他们手上，信上指明让艾文前往东南角的拉奥婆婆家。

“你就是艾文吧！很英俊的少年呢！”年过花甲的拉奥婆婆看见前来拜访的艾文，放下了手中的家务。

“嗯，请问艾梅尔在哪里？”艾文毕恭毕敬地问。

“艾梅尔啊，刚出去有点事情了，马上就会回来的。我为你们准备好了红茶，你们坐下来喝两杯吧！”婆婆说着，泡了两杯红茶递给了艾文和麦尔。

茶虽美味，但一杯过后两人竟开始昏昏欲睡起来，麦尔这才意识到有些不对劲，但一切都已经晚了。“老婆婆”脱去伪装，一位窈窕的黑发少女展现在艾文面前！不错，她就是曾经在贤者之馆袭击艾文的欧库托姆使徒！女子正欲抢夺艾文的神宝，却被及时赶到的马多拉姆所阻挠，而露卡和瑞尔这两个小家伙也突然出

现在屋前。

"姐……姐姐……"露卡望着眼前的欧库托姆使徒，诧异地大叫。

"露卡……你、怎么会在这里……"露蒂斯尴尬地扭过头去，仓皇逃离了众人的视线。只留下一脸忧伤的露卡站在门口呆呆地看着远方。

身体复原后，艾文马不停蹄地赶往了科鲁那。一到这个艾尔·菲尔丁最北的小村庄，空气仿佛都要开始凝固一般，让人不禁打起寒颤。据村民所说，一周前确实有过一个红发女子前来参拜过村中的冰之神殿，但她早已离开村子多日了。

踏着皑皑白雪来到山顶的千年神殿，艾文等人却没有发现关于艾梅尔的直接线索，而瑞尔倒是在尽头发现了一本用神圣文字记载的红皮书，身为魔法大学校学生的他直觉该书中必定蕴含着深层次秘密。瑞尔决定自己先留在村中研究书中浅显的内容，而艾文等人则去魔法大学校请艾蕾诺亚前来解读深层次内容。

顺利邀请到艾蕾诺亚后回到科鲁那，却发生了重大状况！原来，瑞尔手中的红皮古书，正是黑暗势力寻求已久的《生命之书》！但这本偶然得到的奇书却由于瑞尔的疏忽落入了欧库托姆使徒之手。

得到了《生命之书》的使徒将吉亚变成了魔兽的海洋，工场也发生了巨大爆炸，整个吉亚岌岌可危！

"这是我对你最后的警告！你到底愿不愿意帮我们制造稀有金属武器？"肥胖的魔法师胁迫场长和露卡道。

"已经说过多少回了！稀有金属的精制，目前还属于未知领域。"场长说道，"即使是要制造，也只能生产出豆粒大小的结晶，根本就没有能力进行武器的大量生产！况且，我们所做的是维护艾尔·菲尔丁和平的事情！绝对不会和你们邪恶势力合作！"

"哼哼，只有我们欧库托姆使徒才能真正创造出和平！既然你们不答应，那我就只要下令毁坏你们所有的熔矿炉了。"肥胖男子冷笑道。

"不要！这些熔矿炉都是高能源的产物，如果暴走的话，那工场就会被火苗淹没！"露卡冲上前去，企图阻止魔法师，却被其手下一刀砍倒在地。心狠手辣的魔法师乘机欲利用魔法攻击露卡。

"等一下，博尔盖得大人！"露蒂斯突然出现，挡在了露卡身前，"这到底是怎么回事？我怎么一点不知道这个计划！"

"我只是按照贝利亚斯大人的指示行事而已！"

"我们的敌人只是巴鲁涤斯教会，为什么要对一般平民下手！"露蒂斯声嘶力竭地大叫道。

"我们欧库托姆是净化之神，是烧毁一切对社会缺乏使命感的渣滓的神！露蒂斯，我想致使你现在犹豫的就是你的弟弟吧！贝利亚斯曾经说过，如果要切断你的疑虑，就必须杀死露卡！"

露蒂斯简直无法相信她听到的一切，自己曾经效忠的团体竟然是一个如此丧尽天良的组织。

马多拉姆又出现了，并协助艾文等人与博尔盖得大打出手！熔矿炉因为经受不起震动，开始爆炸，工场顿时化为一片废墟，博尔盖得却得意地离去了。

为了表示感谢艾文对露卡的救命之恩，露蒂斯决定暂时不狙击神宝，并且告诉了艾文一个重要的信息，他们要找的人很有可能在巴洛亚。

流程&要点

1.到达吉亚后，在街道下层可以见到卡拉姆斯。去上方的工场，在工场下层中央场长办公室见到场长后检查5个熔矿炉（其中5号需要从下层绕过去），检查完毕后回场长处可以见到露卡，如果之前在新波鲁恩和卡拉姆斯对话过，那么离开工场后在宿屋前可以从ジャーマネー处得到"疾风のラヴィン·2卷"

2.从吉亚西边的出口离开时候收到艾梅尔的来信，之后去东南面的拉奥（ラオ）婆婆家，发生事件后瑞尔（ラエル）加入。

3.从吉亚西边的出口前往科鲁那村，在村子深处东边的小屋中见到瓦资（ワッ）后，去村口礼拜堂书架上得到钥匙，用钥匙打开村子最北边的门前往冰之神殿，在尽头发生剧情。

4.回村中礼拜堂，瑞尔暂时离队。前往魔法大学校后艾蕾诺亚成为同伴，一起回科鲁那的途中可以见到マックス，此事再次回魔法大学校前与マックス对话可以得到"剑帝ザムザ·4卷"。

5.回科鲁那发生剧情，一路追随瑞尔后生命之书被抢走。瑞尔归队后一同前往吉亚，消灭村中所有怪物后去工场发生剧情，事件解决

后去工会可以得到2000R赏金。

6.前往港口小镇巴洛亚（バロア），途中瑞尔和艾蕾诺亚离队。

露蒂斯告诉艾文的消息果然是真实的，在巴洛亚男爵康洛特府邸，艾文发现了他所追求的一切！

“哥哥……”红发少女缓缓从内屋走出，双眼湿润地往着眼前的头巾少年。

“艾梅尔……这是真的吗……”艾文简直不敢相信自己的眼睛。

“难道哥哥已经忘记我的样子了吗？”艾梅尔走到艾文面前，瞪圆了大眼睛望着已经惊呆了的艾文。

“怎么可能忘记！”艾文大叫着，把艾梅尔搂在了怀中。

“哥哥……我一直都想见到你……”在哥哥怀中，艾梅尔感受到了阔别八年的温暖。

在卡特多拉鲁陷落的八年后，艾文和艾梅尔兄妹终于再度相遇了，这对苦命的兄妹紧紧地拥抱着对方，仿佛只要一松手对方就会消失一般。巴洛亚的海风轻轻地扬起少女的赤色秀发，温馨地为这幕时隔八年重逢奏起了见证的旋律。

海边港口、中央休憩所，艾梅尔平日最喜欢的场所，如今留下了她和艾文两人的足迹。晚饭前，艾梅尔偷偷叫住了艾文，把这八年来不得不说的话一股脑全部告诉给了艾文。

“哥哥你在修道院见到殴蕾西亚老师了吧？”艾梅尔问道。

“嗯……”

“那你知道我为什么要离开修道院呢？你好像说过你已经见过贤者迪纳坎了吧，那你应该听说多鲁卡神女的事情了吧！”艾梅尔说着，俊俏的脸蛋上滑过一丝犹豫。

“嗯，告诉我了，虽然我还不太清楚具体的意思……”

“我也不太清楚，但我知道自己肯定不是一个普通的女孩。自从那时和哥哥分开以后，我经历了太多太多不可思议的事情了……”

“艾梅尔……”艾文用手抚着妹妹的长发，他深知妹妹这么多年来所受的苦，尽管他自己过得也不幸福。

“和哥哥分别后，我和殴蕾西亚老师一起在修道院开始了新的生活。在那里，我以修女的身分一直生活着。最初我总是想着哥哥，总是哭……后来认识了几个好朋友后，我才渐渐地适应了修道院的生活。但即使这样，每当我一个人的时候还是会想起哥哥，然后就是不停地哭泣……”说到这里，艾梅尔的语气开始哽咽起来，“有一天，我感觉自己心中有个声音在对我说话，那声音仿佛就是死去的母亲……她好像是想让我展开旅行一样。‘那就是你的命运’，那个声音温柔地对我说道。于是，我才展开了自己的旅程，甚至没有告诉殴蕾西亚老师。比起命运等来说，也许只要开始旅程，我就会见到哥哥吧。那个声音一直把我导向了那个村子，科鲁那，而且越是靠近那声音也越来越大。在冰之神殿，我体会到了梦幻般的经历，那个声音称呼自己为多鲁卡，而且她称呼我为‘女儿’。多鲁卡说‘世界总有一天会迎来毁灭，那时候你就是命运的中心。但是我没有什么好指引你的，请相信沉眠在你心中的回忆和热情。这就是你解放命运的时候。’说着，多鲁卡把闪着深红色光芒的宝玉交给了我。我能记得的，就只有这么多了……当我回复知觉时，就已经在男爵家的床上了。应该是我倒在了街道上被男爵发现了吧。”艾梅尔说着，把多鲁卡之胴体——神宝库艾尔波交给了自己的哥哥，她希望到时候前往圣都巴鲁库特时，能够将它和卡贝莎一起交给最高导师库罗瓦尔。

艾梅尔紧紧地抱住了哥哥，虽然多次告诉过自己一定要坚强，但这八年来的辛酸此时已经没有任何掩饰的必要了，这八年来，似乎每一天都是在为与自己的兄长的重逢而活着，想到这里，艾梅尔终于忍不住放声大哭起来。

翌日，前往塞塔的定期船终于来了，但此时却突然有人匆忙来报告说银矿山受到了魔兽袭击，没及时逃走的矿工目前还困在坑道中。及时救助被困矿工后，回到巴洛亚后就发现了等候在入口处的莎姆希尔盗贼团喽罗。一股不祥的预感顿时涌上艾文心头，果不其然，所谓的银矿山事件不过是盗贼团实行的调虎离山之技而已，而盗贼团的真正目标，就是位于男爵府邸的多鲁卡神女——艾梅尔。幸得汤马斯船长的鼎力相助，艾文等人才追回了艾梅尔，并且顺利到达了对岸的港町塞塔。

虽然康洛特男爵不能抽身，但他还是亲自写信关照塞塔方面的相关人员定要用兽车护送艾文一行前往圣都。一切看起来都进行得很顺利，除了在塞塔又发生了露蒂斯和巴斯达追逐

神宝的小插曲外，其他状况似乎都是艾文所预想到的，但是谁也没有想到，在这次旅程即将到达终点的时候，等待着艾文的却是比八年前更恐怖的噩梦！

搭乘着艾文兄妹和麦尔的兽车疾驰在通往圣都的道路上，前方突然出现了一个瘦小的黑色身影。

“等一下！”是露蒂斯！她张开双臂，挡在了兽车前。

“又是你！”艾文愤怒地瞪了一眼眼前那个不依不饶的女子。

“快点！你们快回塞塔去吧！”露蒂斯哀求道，眼神似乎和以往有很大出入。

“返回？已经走了一半路了你要我返回是什么意思？”艾文轻蔑地说。

“你在巴洛亚的举动太让人注目了，所以那个人已经开始注意到你了！他已经在街道上布下了天罗地网，就等你上钩了！”露蒂斯几乎是要跪下来相求了，当然，在艾文眼里，这不过是她为达到目的而使用的其中一个伎俩而已。

“你是说前面有伏兵？”麦尔有些警觉地问。

“对，不错……”露蒂斯点了点头，麦尔开始将信将疑起来。

但是后方突然驾兽车前来的巴斯达却又一次让艾文对露蒂斯恨之入骨。

“露蒂斯，你又想耍我们！想夹击我们？”

“不、不是……”虽然露蒂斯这么解释，但后方的巴斯达的身影却已经越来越近。

巴斯达的兽车渐渐赶了上来，与艾文等人所坐的兽车不断碰撞，几回碰撞后，艾文等人的兽车终于因为经受不了冲击而全面散架，弹出车外的三人相继晕倒在了地上，但这还不是最可怕的。

欧库托姆使徒的首脑级人物贝利亚斯这次都亲自出马了！正当得意的巴斯达想向他请功时，却遭来了杀生之祸。稍微恢复知觉的艾文撑着身子站起身来，他一眼就认出了眼前八年前曾经为自己带来噩梦的魔鬼，举剑便朝他砍去。

“快逃吧！以你们的实力，根本不是他的对手！”此时的露蒂斯已经完全明白了欧库托姆使徒的本性，彻底站在了艾文这边，但是敌我双方实力相差实在是太悬殊了，艾文和露蒂斯没坚持几个回合就相继倒下了。

“看来这女孩已经跟多鲁卡懈逅了，那么我们的计划也可以进入最终阶段了！”贝利亚斯走到昏睡的艾梅尔面前得意得说。

“……不要对艾梅尔下手……”原本昏倒的麦尔缓缓站起来。

“哦？拥有温柔灵魂的少年，你现在这副身子还准备干什么？”贝利亚斯讽刺道。

“我……和父亲约定过……一定要保护重要的人的性命……”麦尔踉跄着走上前去，“他们是好不容易相认的兄妹……不允许你这样！”

“真可惜……”贝利亚斯嘴中念着咒文，将魔法弹射向了麦尔。毫无还手能力的麦尔被重重弹到了后面的峭壁上，鲜血从体内不断渗出，呼吸也随之停止。

“哼，干过头了吗？不过对于你这种素质优秀的人来说，这可能反而是个解脱。”

“在那！”和八年前一样，力之贤者葛维因又出现了，不过这次他来晚了一步，他只救下了艾文和露蒂斯。

在光辉的旅途终点，等待着大家的却是噩梦。率领八年前占领卡特多拉鲁的欧库托姆使徒的贝利亚斯，又一次将苦苦思念的人们分开了。

清醒后的艾文知道了自己在昏睡间发生的一切，葛维因把麦尔留下的守护之铃交给了艾文，没想到在旅行第一天麦尔父亲送给他的铃铛，现在却成了他的遗物……

现在的艾梅尔，很有可能被欧库托姆使徒带到卡特多拉鲁遗址去了，但是现在贝利亚斯使用欧库托姆神之力在那里张开了强力的结界，任何人都无法轻易靠近。要想破坏结界，就必须使用同样是神的巴鲁垛斯的力量。要唤醒这股力量，就必须取得剩下的4块神宝，而要想知道它们的线索，就必须前往大洋之中的真实之岛上去寻找线索。在真实之岛上，艾文等人在来自异世界的神秘魔法师米契尔帮助下成功取得了神宝所在地的线索。

在从真实之岛回去的途中，艾文再一次掏出了麦尔留下的守护之铃，曾经沾满鲜血的铃铛在海风的拨弄下发出悲伤的声响，凄凉的铃声在这个灰色的小岛上空久久回荡，挥之不去……

流程&要点

1.抵达巴洛亚后，在西边港口的灯台附近可以找到卡拉姆斯。在男爵府和港口的大妈处发生剧情，回市中心时候怪物来袭，去入口处

解决掉怪物后康洛特男爵加入。

2.回男爵府可以见到艾梅尔，与她一起散步时在港口酒场的水手处可以取得“剑帝ザムザ·5卷”，在港口的最南边和市中心花园内发生剧情后回男爵府，从艾梅尔处得到神宝クエルボ。

3.银矿山发生骚乱后与巴洛亚候船室的ジャーマネー对话可以得到“疾风のラヴィン·3卷”。前往银矿山解救矿工（共有两处）后回巴洛亚男爵府后发现艾梅尔被劫走，在府邸前战斗过后去港口(该阶段在宿屋2楼与医生对话可以免费回复)。

4.乘坐汤马斯船长的船与盗贼集团进行二连战，胜利后康洛特男爵离队。得到“男爵の手纸”后坐船来到塞塔（セータ），把信交给最东边港口处的马里奥（マリオン队长）之后原路返回时发生剧情，麦尔离队。

5.恢复知觉后在礼拜堂发生事件，然后去位于艾文房间对面的露蒂丝的房间。分别与大圣堂入口处的门卫以及大圣堂内的葛维因对话后前往地下室阿巴利斯大神官处。

6.离开大圣堂后从ヴァルクド南方的出口前往卡特多拉鲁（カテドラール），中途发生剧情后葛维因成为同伴。葛维因加入后去露蒂丝房间与其对话。

7.从ヴァルクド北方的出口前往塞塔，酒场中可以取得“疾风のラヴィン·4卷”。武器屋前露蒂丝成为同伴，之后前往东边港口处的酒场可以再次找到葛维因。从北边的出口前往得库斯（ドークス），在得库斯中央的道具屋中可以见到卡拉姆斯，坐船前往真实之岛后一路来到遗迹深处，发生剧情后本章结束。

第三部　绊之去向

真实之岛遗迹中的提示很清楚地显示了剩余四块神宝的所在地，它们分别被保存在司掌自然界四大元素的四位精灵手中。除此之外，要真正发挥巴鲁垛斯之力还需要传说中的神剑艾留西恩！而其制造的媒介就是博尔盖得一直都想得到的稀有金属！经过协商，最终决定由葛维因和吉亚场长负责锻造宝剑之事，而神宝的试练则交给了艾文和露蒂斯。

神宝的收集过程虽然充满着艰辛，但由于有着一起战斗过的同伴们鼎力相助，水之精灵和风之精灵最终都相继交出了神宝。

终于到了前往乌尔特村取得第三个神宝的时候了，艾文心中泛起了一丝愁绪，因为他不知道该如何向麦尔的父亲解释之前发生的一切。正当艾文犹豫之际，麦尔的父亲却突然出现在了王都。他仿佛被人操纵一般，冲进了王宫，并唱起恐怖的咒文召唤出了一批魔兽，幸得穆紫和马提相助才免去了惨剧的发生。麦尔的父亲被古代魔法所操纵失去了自我，在贤者迪纳坎的帮助下，麦尔父亲终于恢复了知觉。

“伯父……”艾文看着眼前略显苍老的男子，不知如何开口。

“这不是艾文吗……这里是……”

“这是王都菲尔丁的冒险者工会。”

“王都？我怎么会在这，我想不起来了……对了！”麦尔父亲突然想起了什么似的，恍然大悟。

“怎么了？伯父？”艾文焦急地问。

“……麦尔回来了。”

艾文简直不敢相信自己的耳朵。

“我想起来了，麦尔回到乌尔特村了。”伯父非常肯定地说。

“伯父您糊涂了吧？”

“不，这我记得非常清楚，而且他没有和艾文你一起回来，我觉得非常奇怪。你和麦尔吵架了吗？”

“好了好了，我们知道麦尔回来了，那之后呢？”露蒂斯哄道，想继续一探究竟。

“我想好好看看麦尔的脸，但是却发现了奇怪的事情……”

“什么奇怪的事情？”艾文越听越糊涂了。

“麦尔头发的颜色……为什么会这样，我什么都不记得了……”

“也许就是在那个时候中诅咒的！”穆紫小声对一边的艾文说。

安顿好麦尔的父亲后，众人决定前往乌尔特村一探究竟。为了不让被槽控的乌尔特村民发现艾文的行踪，露蒂斯特意为艾文施加了隐形魔法。

透过麦尔家的窗户，艾文看到的却是被囚禁的村长。听村长说，前些日子，麦尔独自一人回来了，村民们都去村口欢迎他，但奇怪的是，他的头发已经失去了原本金黄的色泽。而就在村民们开始怀疑之时，麦尔却对村民们施加了咒术，目睹了这一切的村长最终被关在了麦尔家中。

与村长道别后，艾文在村长家中发现了自己原本已经死去的朋友。艾文呆呆地站在窗口，看着屋中那个银发青年的背影。

“哼哼，我知道你在那里！”麦尔说着，打开了屋门，“隐身魔法，又是露蒂斯的把戏吧？”

“麦、麦尔……”艾文往后退了几步。

在麦尔咏唱的恐怖咒文下，艾文暴露在了光天化日之下。

“艾文，你怎么招呼都不打一声就走了，亏我还一直想和你见面呢。”麦尔瞪着血红色的瞳孔笑着说。

“麦尔，你到底发生了什么事……”

“还是别站在外面说了……咱们进去慢慢聊吧，你不会逃走吧，艾文？”麦尔打开村长家门，和艾文一起进去坐在了村长家的餐桌旁。

“终于又见面了，我真的很高兴。”

“麦尔，你那以后怎么了？既然活着的话为什么不来找我？”

“哼哼，都是为了实现理想啊……破坏腐朽的世界的理想……”麦尔发出从未有过的恐怖笑声说道。

“你……到底怎么了？这是只有欧库托姆使徒才会说的话啊！”

“那我就直说了，艾文，加入我们吧！整个艾尔·菲尔丁马上就要崩溃了，只有欧库托姆才能拯救世界！”

“这到底是……为什么这些话会从你嘴里说出来？”艾文吃惊地大叫。

“别的倒没什么，这样一来，你不就可以永远和艾梅尔在一起了吗？来吧，我们三个人以后就可以永远在一起了！”麦尔企图以艾梅尔来引诱艾文，但最终还是被艾文所拒绝。无计可施的麦尔召唤出了无辜的村民，向艾文发起了进攻。

“怎么样，你改变主意了吗？”麦尔狂笑着问道。

艾文一声不吭。

“哼哼，不愧是多鲁卡神女的哥哥，这么嘴硬，不过反抗的孩子，可是要受到惩罚的！”麦尔突然收起了伪善的外表，念动起了咒文！

“你！你不是麦尔！”艾文见状，似乎猛然明白了什么！

“哼哼，你现在才发现已经太晚了！”麦尔得意道。

“停手！”穆紫等人的突然出现吸引了麦尔的注意，露蒂斯乘机将解救麦尔父亲时用剩下的解药洒在麦尔身上。麦尔开始发出痛苦的绝叫，而村民也恢复了原本的模样。

“你不是麦尔，你是在远方操纵麦尔的人，你到底是谁？”露蒂斯愤怒地问眼前的卑鄙之徒。

“哼哼，你都不知道我是谁？告诉你真理的人，不就是我吗？”麦尔冷笑道。

“难道是……”

“贝利亚斯！”艾文终于什么都明白了！

贝利亚斯念动咒文消失在了众人面前，而艾文等人则怀着沉重的情绪走向了眺望小屋深处的尼芙迪斯祠堂，成功取得了倒数第二块神宝……

在魔法师米契尔的帮助下，艾文一行终于来到了神宝收集之旅的最后一站卡那皮亚，那里，同时也是十余年前爆发过多鲁卡神女惨剧的伤心之地。作为前代多鲁卡神女的多米尼克在此被欧库托姆使徒发现了行踪，正当她想向巴鲁垛斯教会求援的时候却被当时布利扎库的教区长阿巴利斯从中作梗而切断了援助之手，无奈的多米尼克年轻的生命也因此而画上了句号。

在村尾墓地里的众多墓碑中，多米尼克的墓碑是最好认的，因为在它前方总会有人默默放上一束她生前最喜欢的白花。马多拉姆，这个为了多米尼克不惜放弃一切的男子，在此却选择了与博尔盖得同归于尽，对他而言，也许

任何事情都没有正义与邪恶之分，他为艾文等人所做的一切，也许是因为那都是多米尼克最想看到的吧……

流程&要点

1.葛维因离队后，在大圣堂西侧和书架前的クラソン对话可以得到"剑帝ザムザ·6卷"。从ヴァルクド西边的出口前往奇特村(キト)时发生剧情，去北方的出口时道格拉斯再次加入。

2.打倒出口处的杂兵后在酒场得到2000R赏金，在前往タルーガ街道前先去ヴァルクドの地下通路可以见到卡拉姆斯，大圣堂东侧与ジャマネー对话可以得到"疾风のラヴィン·5卷"。

3.从南边的出口前往タルーガ街道发生剧情，之后回工会后往西走前往奇特村，露琪雅丝(ルキアス)加入后北上前往ブレゴン洞窟，在深处发生剧情后露琪雅丝暂时离队。

4.到达奇特村后先和ゴダル村长对话，然后再去村子北方的祠堂处调查石碑。之后分别与村子南边的リタ、ウルマ婆婆以及村长家旁的セリーヌ、南边船中央的男孩オスカー对话，回村长家时露琪雅丝出现。

5.与村长对话后去村南边坐船，上船后分别与露琪雅丝及オスカー对话。发生剧情后来到村子北方。

在斯寇帝亚(スコティア)祠堂的深处战胜BOSS后得到神宝，之后和村长对话可以得到3000R赏金，和セリーヌ对话可以得到"剑帝ザムザ·7卷"。

6.回巴鲁库特，与クロワール对话后离开大圣堂前往塞塔，在塞塔酒场可以见到卡拉姆斯并从ジャーマネー处取得"疾风のラヴィン·6卷"，此时前往得库斯村可以从西边的ニール处得到"剑帝ザムザ·8卷"。在塞塔港口与ラセリア对话后出海，道格拉斯离队。

7.到达巴洛亚后先去男爵家，然后前往吉亚，途中发生战斗(在到达吉亚前先去魔法大学校和学长对话可以得到"剑帝ザムザ·9卷")。到达吉亚后去工场找场长，然后去宿屋找露蒂丝，露琪雅丝离队。一起去魔法大学校找シオン学长后往北前往科鲁那的冰之神殿，瑞尔和艾蕾诺亚再度加入。

8.回吉亚发生矿山袭击事件，此时可以先和东南的拉奥婆婆对话。去工场右上方坐矿车进入矿山，矿山中调查石碑可以更新年表，在尽头打倒暗之魔道士，瑞尔和艾蕾诺亚离队，露琪雅丝重新加入。之后去拉奥婆婆那可以得到"真珠石の护符"，去工会可以得到4000R奖金。

9.经过大峡谷前往花园之丘(ガーデンヒル)，在北方出口的ロレッタ和メイリン处取得便当，继续往北来到依顿(イドゥン)祠堂后自动回到花园之丘。再次回到祠堂调查石碑旁的地板，回花园之丘后乘坐村长家下方的直通电梯下山前往木灵之森寻找雅契姆，雅契姆再度加入。回花园之丘，此时和东边的弥发对话可以得到"剑帝ザムザ·10卷"，去村长家发生剧情后再度前往祠堂，深处发生BOSS战。

10.回村子后前往新波鲁恩，再去修道院发生剧情战。在修道院西北方发生剧情后露琪雅丝离队，与修道院西北的リンデ对话可以得到"リンデの手纸"，回到新波鲁恩后雅契姆离队。

11.前往波鲁恩，在酒场可以见到卡拉姆斯。回到王都菲尔丁后将"リンデの手纸"交给西北边民家的ジール夫人可以得到500R，此时去王都图书馆和司书对话可以得到"剑帝ザムザ·11卷"。从南方出口前往乌尔特村时发生剧情，跟着麦尔的父亲来到王宫发生战斗，穆紫和马提再度加入。去工会探望麦尔的父亲后前往契布利北面的贤者之馆寻找迪纳坎。

12.前往吉吉奇洞窟找"萤茸"，在山洞深处左侧找到"萤茸"后回贤者之馆，得到解药后回王都同业工会，此时和宿屋的ジャーマネー对话可以得到"疾风のラヴィン·7卷"。

13.南下回乌尔特村，去麦尔家窗口发生剧情，然后去长老家窗口可以见到麦尔。发生剧情后来到北边的眺望小屋，在稻草人身上可以找到"レミュラスの护符"，参拜雷幕拉斯的墓碑后进入祠堂，在深处发生BOSS战。胜利后自动回到王立图书馆，在右侧的转移门处穆紫和马提离队，来到圣都巴鲁库特后葛维因再次加入。

14.来到巴鲁库特后南行前往布利扎库（ブリザック）港口，和酒场的ルック对话可以得到“剑帝ザムザ·12卷”，在港口孩子们捉迷藏的箱子后方可以找到卡拉姆斯。坐上汤马斯的船后分别与露蒂丝、葛维因以及汤马斯对话，发生剧情后米契尔加入。

15.自动回布利扎库后先驱中央的民宅2楼与米拉波（ミラボー）夫人对话得到“格子扉の键”，然后前往アイトン洞窟，在洞窟中的几处泥沼中得到“真红之炎”。除了最大的那颗真红之炎外，洞窟中还有5颗小的真红之炎。第1颗是在剧情中所得，第2第3颗分别在下个场景的上方的大小泥潭中，第4颗在南方的泥潭中，第5颗则在最大的真红之炎右边的泥潭中。根据得到的小真红之炎数目，可以从ミラボー夫人处换取不同的道具和装备。

16.得到巨大真红之炎后离开洞窟，回到米拉波夫人处后与酒场中的ジャーマネー对话可以得到“疾风のラヴィン·8卷”。坐船到达卡那皮亚（カナピア）后，先去右上的长老家发生剧情，从南边的惜别之道到达墓地后发生剧情，进入祠堂打倒BOSS后可以再度参拜多米尼克的墓碑，回到卡那皮亚港口后本章结束。

朱红之雫　第四部　朱红之泪



使用神剑劈开结界，艾文一行终于来到了卡特多拉鲁废墟，而艾梅尔，现在就被困在地下的封印之地。

“你们终于来了！伟大的欧库托姆复活的时候终于要来了，世界终于即将迎来毁灭与重生。”贝利亚斯已经陷入了疯狂。

“我们不想听你废话了！把艾梅尔和麦尔还给我！”艾文举剑朝贝利亚斯砍去，但狡猾的贝利亚斯却消失了，只留下面无表情的麦尔挡在了艾文面前。

麦尔，你还记得我们儿时的第一次相遇吗?

麦尔，你还记得在尼芙迪斯感谢祭上你为我许下的愿望吗?

麦尔，你还记得我们一起离开乌尔特村的那个早上你父亲对我们的教诲吗?

……

守护之铃发出清脆的声响，麦尔血色的瞳孔终于恢复了原本的湛蓝。

贝利亚斯的野望在众人的齐心协力下终于彻底粉碎，对于生命曾经已走到过终点的麦尔来说，欧库托姆神的消亡也意味着他的生命又再度灰飞烟灭。为了挽留麦尔的生命，艾文决定以自己的毅力再次创造奇迹。

曾经共同战斗过的同伴们都来为这对好友祈祷，他们的许愿幻化成朱红色的水滴，将艾文和麦尔从冥府的深渊重新拉回了现实世界。在今后这个众神已经消失的时代，正在黎明前的黑暗中摸索的人们都对自己将来的生活充满了信心，因为他们相信在自己的心中，始终都有一盏明灯为他们照明前方的道路——在每个人心底闪耀着的朱红色水滴虽然渺小，但是只要积聚了人们的回忆与信念，就定能汇聚成一条奇迹的洪流。

流程&要点

1.先在巴鲁库特宿屋取得“疾风のラヴィン·9卷”，如果至此所有小说都收集完成的话，就可以从相应的人手中换取相应的饰物。

2.从南方的出口前往卡特多拉鲁，到达礼拜堂后从右侧的阶梯一路往下就会见到麦尔，发生战斗后米契尔离队，麦尔重新加入。来到最后的时空间迷宫深处发生二连战后游戏全部结束。

3.最终BOSS不仅攻击力了得，而且会使用异常状态攻击，所以在最终战前最好先购买一些防止异常状态的饰品。最终BOSS的两只手腕中，左手惧怕物理攻击，右手惧怕魔法攻击，这一点需要特别注意。如果之前在附加剧本模式中取得了使用前作必杀技的道具，那么战斗会相应更轻松些。

文 一棵树 编 马修



《SD高达G世纪DS》是近期NDS上颇受注目的一款S · RPG大作。游戏在GBA版《SD高达G世纪Advance》的基础上进行了大幅的强化。游戏中收录了数量繁多的原著事件以及著名机体，此外还加入了WSC版《独眼高达》的剧情和本作独有的原创人物及剧情。是一款值得高达迷们入手的游戏。

SDガンダム GGENERATION DS

SD高达G世纪DS
SDガンダムGジェネレーションDS
NDS
◆Bandai◆S · RPG◆2005年5月26日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆5800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

基本操作

地图画面

十字键	光标移动
A键	指令确认
B键	指令取消，信息的快速显示，打开回合结束窗口
X键	按住可使光标快速移动
Y键	显示战舰的指挥范围
L键	显示单位的数值
R键	光标自动移至我方未行动的单位上
开始键	显示系统指令窗口
选择键	显示胜败条件
触摸屏	显示全体地图时，点击地图即可将主画面移至点击区域

小队系统 本游戏中的大多数的单位都能以小队的形式进行移动及攻击，每个小队的最大机体数为3机。如果组成队伍的成员之间存在友情、恋人等关系的话，那么在战斗中就能获得一些命中率，回避率方面的有利修正，所以在编成时应尽量将关系亲密的驾驶员分在同一个小队。

※小队战斗时的攻击目标分配

当小队人数相等时，攻击目标是一一对应的，而当其中一方的人数占优时，多出的火力会全部打向对方队伍中的一号机。

不难发现，队中的一号机将会是承受攻击的主要单位，因此在这个位置上最好安排一个较强的机师及机体

指令解说

移动 可以令单位在可移动范围内进行移动，而可移动范围的大小取决于机体的移动力和机体对所处地形的适应能力。如果是小队进行移动的话还可以选择是小队全体移动或者是让小队中某一个机体单独移动。另外小队的移动能力是以队中移动能力最低的机体为标准的，这一点希望玩家注意。

攻击 对临接的敌方进行攻击。在选择攻击目标后会出现几个子选项，分别是：

个别指示： 分别对小队中每一个机体的行

动进行选择，在这里可以选择回避或是使用一些只有在战斗中才能使用的ID。

全机射击：小队全体成员使用射击系武器攻击。

全机近接：小队全体成员使用接近系武器攻击。

全机回避：小队全体成员进行回避。

チーム攻击：小队攻击，消耗一定量的SP对敌方小队全员进行攻击，主要是二人小队对三人小队进行攻击时使用。

※攻击与反击的次序

攻击与反击将会按照以下的顺序进行：

1. 攻击方射击
2. 反击方射击
3. 攻击方近接
4. 反击方近接

一些反应值较高的驾驶员或者运动性较高的机体常能使出先制攻击。发动先制攻击时是无视以上的顺序的。

间接 可以对远处的敌人进行攻击。如果小队中有多个单位具有间接攻击能力的话，可以分别对敌方多个小队或单位实施间接攻击。受到间接攻击时，被攻击方可以选择“散开”或是“维持”这两个指令。“散开”可以完全回避间接攻击，但代价是小队会被强制解除，并且机体会随机向周围移动一格。在面对对方多个强力单位组成的小队时，运用间接攻击可以有效地将对方化整为零以便各个击破。而“维持”就和承受普通攻击相同，被攻击方也能做出相应的回避动作，玩家可以根据战况灵活选择。

※如果收到间接攻击时周围已经没有可供移动的空间的话，那么就会陷入无法散开的不利状态。

ID 机师的特殊能力

IDコマンド ID指令，消耗一定量的SP值，使用后可以使单位获得各种增益效果(多为一次性)，其作用相当于“《机战》系列”中的精神指令。

IDアビリティ ID能力，无需消耗SP值，其效果会一直存在(一部分ID能力需要在特定条件下才能发动)。

※在使用增益效果相近的ID指令时，系统会优先选择上升值最大的ID指令。在战斗时“个别指示”选项中也可选择使用一部分ID指令。

※机师的SP值可以通过与敌人战斗来回复，击毁敌方机体时能获得较多的SP回复。

发进 战舰所特有的指令。让在战舰内待机的单位出击。在发进时也同样能够组成小队。

队列 变更小队内成员的排列顺序。

交信 在特定情况下两个单位相邻时出现的指令。游戏中的许多事件都要通过交信来引发，同时通过交信所引发事件常能得到相应的事件经验值，因此见到交信指令就不要错过。

捕获 捕获敌方机体，是取得新机体的重要手段。

怎么做才能将敌方的机体占为己有呢？首先要确保想捕获的机体并没有处在小队中，并且要给其造成一定的伤害，之后让我方3个以上的单位包围住该机体就可以使用捕获指令了。选择捕获指令后，光标上就会显示出捕获的成功率，要想提高成功率就要尽可能地降低敌方机体的HP和增加我方包围的单位数量。同时要注意的是执行捕获的人物等级如果低于被捕获方的人物等级的话，也会造成捕获成功率的下降。

※捕获的成功率最高为99%，捕获失败的话双方都会损失少量的HP。敌方的战舰以及某些重要剧情人物是无法捕获的。

※战舰及大型机体没有“捕获”指令。

装备 某些机体可以通过这条指令更换武装，如GP-03D。

情报 查看机体和机师的各项能力。

BACK STAGE

作战

作战内容 以对话的形式介绍下一关的概况。

マップ 查看下一关的地图。

索敌 与周边的敌人进行战斗，想提升等级或是找寻改造部件时可以选择这条指令，另外也和通关后的许多隐藏关卡相关。

进击 进入下一关。

编成

配属 可以对出击的部队进行编制。每艘战舰最多可以搭载6架机体。

一览 查看人物、机体以及强化部件的资料

别动队 查看下一关会强制出击的单位

MS开发

格纳库

补给 消耗补给值来购入机体。

处分 可以抛弃一些不需要的机体来换取补给值。

补修 修理损坏的机体，要消耗一定的补给值。

改造 通过现有机体和强化部件的组合来开发出新的机体。

强化 对现有的机体进行强化，强化后的机体各项数据都会有所上升，不过强化通常会花费较多的补给值。随着剧情的推进，到后期时机体都能够进行第二阶段的强化，不过所需要的补给值也相当惊人。

※强化后的机体不会对改造和分解的结果造成影响。

分解 分解机体以得到某些强化部件。与前作不同，分解之后只能保留强化部件，而机体将会消失，这一点要注意。

系统图

机体改造的树状图(详见本文末的“机体改造系统图”)

机体及人物的数据

机　体



1 **名称：**显示机体名。

2 **移动力：**机体的移动能力。

3 **移动类型：**机体的地形适应。

4 **HP：**机体耐久度。

5 **运动：**机体的运动性，影响命中率和回避率。

6 **装甲：**影响机体受到攻击时减轻伤害的能力。

7 **盾：**显示机体是否配有盾牌以及盾牌的种类，持有盾牌的机体在战斗中会随机使出盾防御来减轻伤害。

8 **攻击属性：**“B”表示该武器属于光束系武器、“实”表示该武器属实弹系武器，“！”表示该武器属必杀系武器。

9 **武器名称：**显示武器名。

10 **攻击力：**武器的攻击力，“×”前面的数字是武器命中一次的攻击力，后面的是一次攻击时的最大命中次数(能力强的机师有时在攻击时会突破最大命中次数)，两项相乘就是武器的标准攻击力。

11 **命中：**该武器的命中率修正值。

12 **残弹：**武器使用次数，“－”表示无使用次数限制，“SP”表示使用该武器会耗费一定量的SP值。

13 **武器的分类：**

射单——单体攻击的射击武器。

近单——单体攻击的近战武器。

间——间接攻击专用的武器。

射全——攻击敌方小队全员的射击武器。

近全——攻击敌方小队全员的近战武器。

万——既能用于间接攻击、也能用于攻击敌方小队全员的武器。

机　师



1 **名称：**人物名。

2 **LV：**显示人物的等级。

3 **初期SP：**出击时人物拥有的SP值。

4 **射击：**人物的射击能力。

5 **近接：**人物使用近战武器的能力。

6 **回避：**回避敌人攻击的能力。

7 **反应：**影响命中率以及先制攻击的出现率。

8 **指挥：**仅限舰长拥有，可使母舰指挥范围内的

我方单位回避能力上升。

9 相性： 现在与小队成员之间的相性修正。

10 NEXT： 下一次升级所需的经验值。

11 ID指令： 显示人物的ID指令及所需的SP量。

12 ID能力： 已修得的ID能力。

13 相性一览： 显示与人物有关的所有相性修正情况。

特典

通关一次后就可以开启隐藏的特典。

プロフィール：在这里可以看到游戏中登场过的人物及机体的说明。

イベント：可以再度观赏游戏中发生过的事件。

サウンド：可以自由欣赏BGM和效果音。



攻略流程

Section 00
赞吉巴尔追击(ザンジバル追击)

宇宙世纪0079年，吉翁公国与地球连邦之间爆发了全面的战争。虽然在战争初期吉翁方面在MS的压倒性力量下连连取得胜利，但在连邦的反抗之下并没有能在战争初期就确定胜局。进入僵持阶段后，吉翁渐渐感到力不从心。而且连邦方面也开发出了自己的MS，向吉翁军发起了反击。

11月末的一天地球卫星轨道上，素有"赤色彗星"之称的夏亚(シャア)正在执行追击连邦新型母舰木马号的任务时突然遭遇到了连邦军的巡洋舰，为了不惊动木马，夏亚决定对巡洋舰发动攻击。

给玩家熟悉系统的一关，毫无难度可言。战斗开始时会有选项出现，玩家可以决定本场战斗中夏亚是负责指挥还是乘坐MS出击。如果选择前者的话本关就不能使用夏亚，但可以得到很多关于游戏的提示，而选择后者的话就可以在本关中使用夏亚，同时还能拿到100点事件经验值。因此建议各位玩家还是选择后者。凭借夏亚的个人能力，三下五除二就能将敌人一扫而光。

就在夏亚料理完一干杂鱼后，收到求救信号的木马号突然出现。夏亚本想趁此机会利用舰炮击沉木马号，结果母舰反被木马号上的斯雷卡(スレッガー)的反击击中……无奈之下只有眼睁睁地看着木马离开。

敌方机体	数量	机　师
ジム	6	连邦兵
サラミス	1	连邦兵

过关入手：无

Section 01
宿命的相会(宿命の出会い)

为了对抗木马号，夏亚决定前往SIDE6，由他所发掘的NEW TYPE少女拉拉·辛(ララア)正在那里接受训练。不过木马也正在朝着SIDE6前进。冈斯冈(コンスコン)少将也了解到了木马号的动向，贪功的他打算赶在夏亚之前击破木马号。

敌方登场单位	数量	机　师
ガンキャノン	2	凯、小林隼人
コアブースター	2	塞拉·玛斯 斯雷卡·罗
ホワイトベース	1	布莱德
第3回合增援		
マゼラン	1	瓦肯
ジム	4	连邦兵

本关第一回合阿姆罗驾驶的高达还不会出战，所以在第一回合内应尽量削弱敌方战力，不过对方也都是有头有脸的角色，不可太过大意。第二回合时拉拉会乘エルメス增援，同时阿姆罗也会乘高达出击。这时会有许多与阿姆罗相关的对话事件出现。第三回合瓦肯(ワッケイン)会乘坐マゼラン级战舰并连同4台ジム作为敌方增援从地图左下方出现，紧接着进入第4回合后，巴尼(バーニィ)会出现在地图左方，同时克里斯(クリス)会以第三方的身份出现，让二者临接选择"交信"指令可以得到55点事件经验值，随后两人离开战场。接下来把敌人全灭即可过关。

事件及对话
夏亚与塞拉相邻、选择"交信"(55EXP)
希玛与阿姆罗交战
拉拉与阿姆罗交战
夏亚与阿姆罗交战
巴尼和克里斯选择"交信"

过关入手：カスタムパーツ

Section 02
相逢在宇宙(めぐり合い宇宙)

原来木马之前的行动都是吸为了吸引夏亚等人的注意力，以此为连邦军对所罗门要塞的进攻争取时间。在吉翁总帅的命令下，夏亚一行准备向所罗门进发。SIDE6负责研究NEWTYPE的研究员告诉夏亚，除了拉拉之外，另有一位隶属于布拉德中佐部队的名叫赛琳·依克丝佩莉(セレイン·イクスペリ)的少女同样具有强大的NT能力，不过她在进行エルメス的最终调试时在暗礁宙域与本部失去了联系。夏亚得知后决定前去一探究竟。同时布拉德队中一个叫艾因·雷比(アイン·レヴィ)的少年也引起了夏亚的注意：这个少年似乎格外地担心赛琳的安危，并且称呼赛琳为塞拉……究竟二者之间有什么关系呢?

原来是泰坦斯的人盯上了赛拉(即赛琳)所乘坐的エルメス4号机，不过尽管深陷重围，赛拉也并不是孤军奋战，一名叫西格(シゲ)的青年机师也在她身旁，两人的关系非常要好。两人其实一直都对对方有意思，只不过彼此都没有勇气表白……赛琳似乎并不太喜欢自己的名字，总是自称为赛拉。赛拉对西格在战前第一次用“赛拉”这个名字称呼她而感到非常高兴(一开始就有“交信”)。

赛拉拥有NEWTYPE能力，加上エルメス4号机的性能对付敌人应该不会有任何问题。不要让西格太过冒进就行了。第二回合“路过”此地的爱娜(アイナ)会驾驶强力的“阿普萨拉斯(アプサラス)Ⅲ”成为我方增援。击破两架左右的敌机后敌我双方的增援一起出现，其中敌方增援中有08小队队长西罗(シロー)的身影，让爱娜和西罗战斗就可以触发和原作相同的剧情，并且西罗被击破后会和爱娜一起离开战场。剩下的敌人在夏亚和拉拉面前完全无法构成威胁了。

众人合流后，赛拉等人正式表明了自己的身份。原来西格、赛拉、艾因三人都是布拉德小队的成员，其中赛拉和艾因都是很强的NEWTYPE，而没有NEWTYPE能力的西格则是小队的队长。在介绍自己时赛拉宣称自己正在和西格交往，殊不知艾因其实对此事非常在意……

敌方机体	数量	机　师
ジム・カスタム	1	亚赞
ジム	4	连邦精英士兵
グレイファントム	1	加麦肯
敌方增援		
マゼラン	1	连邦士官
ジム・コマンド	1	西罗
ジム	5	连邦兵

对话及事件
西格与赛拉相邻时选择“交信”(60EXP)
赛拉与亚赞(ヤザン)发生战斗
希玛与西罗发生战斗(60EXP)
艾因与任何敌人发生战斗
夏亚与拉拉相邻时选择“交信”(60EXP)
西格与亚赞发生战斗

过关入手：カスタムパーツ

Section 03
所罗门的攻防 前篇(ソロモンの攻防 前编)

在连邦军的太阳能攻击系统面前，所罗门的吉翁守军损失惨重。在这样的战局下，所罗门要塞被攻下只是时间问题。负责驻守所罗门要塞的扎比家三男多兹鲁·扎比(ドズル·ザビ)让剩下的军人撤离后，和诺里斯(ノリス)留了下来，打算对连邦军发动特攻。

多兹鲁移动一次后，“所罗门的恶梦”卡多(カドー)会作为我方增援出现。三人实力都很强，并且多兹鲁驾驶的大扎姆还有强力的地图兵器，配合ID的话能够对敌方造成巨大伤害。消灭初期的敌军后会发生和原著一样的斯雷卡自杀攻击事件，随后敌方大量援军出现。诺里斯为了掩护卡多撤离，向连邦旗舰发动突然袭击，但在冲向连邦旗舰的途中座机被西罗击毁，壮烈阵亡。

敌方机体	数量	机　师
サラミス	4	连邦士官
ジム	9	连邦兵

对话及事件
卡多与敌方发生战斗

过关入手：无

Section 03
所罗门的攻防 后篇(ソロモンの攻防 后编)

夏亚一行人得知了所罗门被攻陷的消息后沮丧不已，但为了解救残留在所罗门的吉翁士兵，众人依然没有放弃努力，全力赶往所罗门。而所罗门的吉翁军也在为突围做最后的尝试，以卡多和凯利(ケリー)为首的吉翁官兵集结在了一起，准备向连邦军的包围网发起冲击。

一开始时敌军数量较多，所以最好还是以

稳扎稳打的战术来推进比较保险。需要注意的是我方的ムサイ战舰会自行向地图左方移动，因此最好派机体在旁支援。第3回合时我方增援在地图上方出现，这时就好打多了。不过本关中的阿姆罗十分强劲，ID也相当烦人。最好是能利用ID尽快将其干掉，否则后患无穷。

将敌机削减到一半左右时，泰坦斯的巴斯克（バスク）作为敌方增援出现在地图左下方，爱娜看到突围的可能性微乎其微，便打算以兄长基尼亚斯（ギニアス）开发的新机体グロムリン作为交换条件来换取本方伤兵的生命安全。狡猾的巴斯克一面口头上答应爱娜的要求，一面将将装载吉翁军伤员的ザンジバル击毁。爱娜的哥哥基尼亚斯无法忍受爱娜的天真，夺过了爱娜手中的驾驶权，亲自驾驶グロムリン参战。

以グロムリン的机体性能支持两到三个回合应该问题不大，因此大部队可以先将上方的敌人消灭再赶去支援。

敌方机体	数量	机　师
ジム	10	蒙沙、阿迪尔 贝塔、连邦兵
ジム・コマンド	1	巴宁格
ガンキャノン	2	凯、小林隼人
コアブースター	1	塞拉・玛斯
MCガンダム	1	阿姆罗
ホワイトベース	1	布莱德
ペガサス	1	西纳普斯
敌方增援		
ジム	4	连邦精英士兵
ジム・コマンド	2	亚赞 连邦精英士兵
グレイファントム	1	巴斯克

对话及事件
卡多和凯利选择“交信”(70EXP)
拉拉和阿姆罗战斗
夏亚和塞拉・玛斯战斗
夏亚和卡多选择“交信”(70EXP)
赛拉和阿姆罗战斗
卡多与阿姆罗战斗
夏亚和阿姆罗战斗
ムサイ全员生存(80EXP)

过关入手：无

众人拼尽全力，才从连邦军的包围网中逃离。布拉德中佐的女儿米昂（ミアン）平安无事，不过她的母亲却在战斗中牺牲了。年幼的米昂虽然表面上强装坚强，但在西格的面前还是控制不住自己失去母亲的悲伤，流下了痛苦的泪水。

战局已经向夺下所罗门的连邦军一方倾斜，连邦的下一个目标是宇宙要塞阿・保亚・库，姬西莉亚（キシリア・ザビ）决定让夏亚前去驻守，同时她也知道了夏亚的真实身份……在所罗门战役中受到夏亚一行人搭救之恩的卡多也决定参加这次行动。

Section 04a
光之宇宙（光る宇宙）

双方的先锋部队的遭遇战，以再现原作剧情为主的一场战斗。阿姆罗仍然很难对付。可以先利用拉拉的强力武器和ID削减阿姆罗的HP，然后再让夏亚作出最后一击，这时就能引发阿姆罗误杀拉拉的事件。事件发生后拉拉就会从我方人员名单中消失（座机仍保留）。正当夏亚为拉拉之死而失去战意，险被连邦军俘虏时，当时年仅12岁的哈曼（ハーマン）及时出现救下夏亚，随后双方大部队展开正面交锋。

机　体	数量	机　师
MCガンダム	1	阿姆罗
コアブースター	1	塞拉・玛斯

对话及事件
夏亚和塞拉・玛斯选择“交信”(75EXP)
夏亚和塞拉・玛斯战斗
拉拉受到阿姆罗攻击
夏亚和阿姆罗战斗
由夏亚打倒阿姆罗(150EXP)

进入后半部分后由于我方主力悉数上场，因此基本不会有什么难度。拉拉的位置就由哈曼来填补。本关开始夏亚的ID指令会有所变更。游戏中以后某些人物发生相关重要事件时常会发生ID改变的情况。敌方部队中除了阿姆罗仍然难缠之外，凯（ガイ）和小林隼人（コバヤシ）组成的小队能同时对我方两个小队进行间接攻击，也要尽早击破。

敌方机体	数量	机　师
ジム・コマンド	3	连邦兵
ジム	10	连邦兵
コアブースター	1	塞拉・玛斯
ガンキャノン	1	凯
ガンキャノン	1	小林隼人
MCガンダム	1	阿姆罗
ホワイトベース	1	布莱德

对话及事件
哈曼和夏亚选择"交信"(75EXP)
哈曼与阿姆罗战斗

过关入手：高性能ビーム兵装

EX Section 01

口袋中的战争 前篇(ポケットの中の战争 前编)

在"Section 01 宿命的相会"中完成巴尼和克里斯的交信事件后就可以在Section 04完成后进入此关。

基林(キリング)中佐得知中立地区SIDE6有连邦军的新型MS正在进行测试，便图谋利用核武器将连邦军的新型机体毁灭掉，对中立地区使用核武器。这样疯狂的行为无疑会在政治上产生对吉翁很不利的影响，夏亚不得不阻止自己人的愚蠢行动。

本关开始时可以购入ビグロ，这台机体可以和一块カスタムパーツ改造出好用的ヴァル·ヴァロ，大家不妨购入一台。敌方都是一些杂兵，不会对我方构成任何威胁，就让等级较低的同伴在这里多攒些经验值吧。

敌方机体	数量	机　师
ゲルググ	6	吉翁兵
ゲルググJG	4	吉翁兵
ムサイ后期型	2	吉翁士官
ザンジバル	1	基林

口袋中的战争 后篇(ポケットの中の战争 后编)

夏亚成功阻止了核攻击，但随后又得知已经有一支名为"独眼巨人"的小队已经潜入了SIDE6，准备破坏掉新型高达。夏亚很担心这只小队的安危，便决定和卡多、希玛(シーマ)等人潜入SIDE6内部进行救援。不过他们似乎来迟了一步……

战斗最初只有米夏(ミーシャ)驾驶的ケンプファー，运用ID可以比较轻松地消灭第一批敌人。之后克里斯会驾驶アレックス出击，并发生强制击毁ケンプファー的事件。巴尼登场后和克里斯战斗一次就会出现"交信"的选项，通话后再将克里斯的HP打掉一半左右后就会发生两人同归于尽的事件，好在夏亚和卡多赶到，救了巴尼一命。最后巴斯克的敌方部队和我方主力同时出现，把敌方的机体全灭就可以过关了

敌方机体	数量	机　师
ジム·コマンド	1	连邦兵
ジム	2	连邦兵
アレックス	1	克里斯

敌方增援		
ジム·コマンド	4	亚赞 连邦精锐兵 连邦精英士兵
ジム	2	连邦精英士兵
グレイファントム	1	巴斯克

对话及事件
巴尼和克里斯战斗
巴尼和克里斯战斗后选择"交信"(100EXP)
"交信"后将アレックス的HP削减到一半以下
卡多和亚赞战斗
夏亚和巴斯克选择"交信"(50 EXP)

过关入手：无

Section 05

宇宙要塞阿·宝亚·库

巴尼虽然生还，但小队中其他成员的死使他深感内疚。吉翁军即将在阿·保亚·库与连邦展开决战。大战之前西格似乎有些话想对塞拉说，但最终还是没能说出口……

吉翁公国的最高领导者迪金·扎比和连邦军方面的雷比尔将军打算以和平方式结束战争，在开战之前开始了和平谈判。但在迪金·扎比的长子基连·扎比的无差别攻击下，谈判的双方都灰飞烟灭。大战已无法避免。

敌方部队数量很多、其中威胁最大的还是阿姆罗驾驶的高达。对付阿姆罗还是先用エルメス等强力机体削弱阿姆罗的HP，然后再由夏亚发动最后一击，这样就可以引发原作事件。本关事件和对话很多，其中几个能拿到经验值的事件一定要记得触发。迪拉兹(デラーズ)拥有为指挥范围内友军回复HP的ID，围绕他进行布阵的话会使战斗容易许多。

敌方机体	数量	机　师
ジム	6	连邦兵
ジム·コマンド	5	西罗、穆 克里斯 蒙沙、贝塔
ガンキャノン	4	凯、阿迪尔 小林隼人 连邦兵
コアブースター	2	塞拉·玛斯 连邦兵
MCガンダム	1	阿姆罗
ジム·カスタム	1	巴宁格
グレイファントム	1	西纳普斯

ホワイトベース	1	布莱德

对话及事件
赛拉和西格选择"交信"(80EXP)
夏亚和阿姆罗战斗
哈曼和阿姆罗战斗
乔尼·莱汀和夏亚选择"交信(80EXP)
由夏亚击破阿姆罗(240EXP,夏亚离开战场)
巴尼和克里斯战斗后选择"交信"(双双离开战场)
乔尼·莱汀和阿姆罗战斗
击破阿姆罗后再击破凯、小林隼人、塞拉·玛斯、布莱德(分别获得80EXP)

过关入手:无

西格在战斗中向赛拉表明了彼此间的爱慕之情,并相互约定两人在战后也要一直在一起。姬西莉亚不满基连为了胜利不择手段的做法而对他下了杀手,卡多看到这一切后怒不可遏,冲到姬西莉亚的旗舰面前准备替基连总帅报仇,但在基尼亚斯的グロムリン面前无功而返。迪拉兹好不容易劝住冲动的卡多,带领自己的部队离开了。

Section 06
激震的宇宙(震える宇宙)

谋杀了兄长基连的姬西莉亚夺取了阿·宝亚·库的控制权,并宣布拥护基连的卡多等人为反贼,夏亚认为在眼下大敌当前,在这样的情况下姬西莉亚仍然醉心于权力的争夺实在是愚蠢之极,便向姬西莉亚发起了攻击。

敌方机体	数量	机师
ザンジバル	2	吉翁士官
グワジン	1	姬西莉亚
グロムリン	1	基尼亚斯
ゲルググJG	3	吉翁ベテラン兵
高机动型ゲルググ	6	吉翁兵
ゲルググ	6	吉翁兵

グロムリン是很有威胁的敌人,其直线型的地图兵器能够一次性给予我方沉重打击,注意不要让我方人员在其周围站成一条直线。第二回合松勇真(マツナガ)出现并加入我方,将グロムリン的HP削减到一半左右时会发生爱娜与西罗的事件,西罗加入我方。

对话及事件
由西罗击破グロムリン(170EXP)
由夏亚击破姬西莉亚(85EXP)

在夏亚和西罗的攻击下,姬西莉亚和基尼亚斯都化为了宇宙的尘埃。但泰坦斯的大部队也已经来到阿·宝亚·库,在吉翁的内耗中疲惫不已夏亚一行已无力与之对抗,无奈之下,只有下令全军撤离。这时只要将单位移动到画面上下两端的边缘处就可以脱离战场,当然,如果有自信的人也可以选择将泰坦斯军全灭。

过关入手:クリアランスパーツ

EX Section 02
背叛的宇宙(里切りの宇宙)

在从阿·宝亚·库撤离的途中,布拉德小队与夏亚的大部队失散了。正当西格和赛拉四处寻找布拉德中佐时,艾因突然出现,将布拉德中佐的座机击毁。赛拉和西格对艾因的所作所为无法理解。原来艾因也对塞拉抱有爱慕之情。艾因认为战争已经结束,赛拉已经没有必要再以军人的身份呆在西格身边了,所以希望赛拉能和他一起到没有战争的地方生活,为此他还和连邦军达成了默契。但赛拉早已离不开她真心喜欢的西格了。而艾因杀死布拉德的行为更使赛拉对艾因厌恶不已。赛拉看在两人是老相识的分上没有和艾因正面冲突,而是叫艾因永远不要出现在她的面前。身为NEW TYPE的艾因看到赛拉选择了西格那样的普通人类,嫉恨交加,心中对赛拉所抱最后一点希望也破灭了,于是彻底与西格、赛琳翻脸,并说赛琳是一个失败作品。随后把收拾残局的任务交给了连邦军,自己离开了,深陷重围的西格与赛拉准备突围。

敌方虽然人数上占优,但都是一些乌合之众,一开始可以到地图右上的暗礁空域处迎敌。基本思路是让HP较多的赛拉和满血的敌人战斗,然后让西格给予最后一击消灭敌兵。本关一开始就有大量的SP值可供使用,很快就能把敌人全灭。

消灭敌军后,正当两人长出一口气时,艾因突然杀了一个回马枪。恼羞成怒的艾因把一切都归罪于西格,在他看来,如果没有西格的存在的话,那么赛拉就能和自己在一起了。艾因把枪口对准了西格,残忍地扣动了扳机,千钧一发之际,赛拉用自己的机体挡住了艾因的一击。

"西格,看来我没法遵守约定,和你在一起了呢……"

"赛拉!"突然发生一切简直让西格无法相信。

敌方增援		
ジム	7	连邦兵
ジム・コマンド	3	连邦兵 连邦精英士兵

对话及事件：无

Section 07a
激突战域(激突战域)

UC0079年12月31日，吉翁军的宇宙要塞阿·宝亚·库的陷落标志着吉翁军失败。0080年1月1日，吉翁与连邦在月面的格拉纳达签订了终战协定……大部分不愿投降的吉翁军人来到了边境的阿克西斯。地球圈的战乱暂时告一段落。

3年之后的U.C.0083年，一些停留在地球圈附近的吉翁旧部在迪拉兹的率领下，计划对连邦发动名为“星之屑”的作战，其中赫然出现了卡多的身影。

本关开始时要让卡多驾驶的GP-02到达位于地图中部的发射区域上，卡多顺利到达后，地图下方的单位就会在核弹的攻击下全灭。这里要提醒玩家的就是核弹的攻击是不分敌我的，注意不要让我方单位也被核弹的威力波及到。核弹发射后阿卢比昂号上的部队作为敌方增援登场，这时胜利条件会变成敌方全灭。敌方中的强力人物宏(コウ)拥有能回复所有HP的ID，所以最好能速战速决，陷入长期战会很不利。由卡多击破宏时会发生卡多胜利的事件，而将宏的HP削减至在三分之一以下时则会发生宏和卡多同归于尽的事件。要想达成前者的话就必须在宏的HP三分之一以上时一次性击破他，在这里不妨多用用S/L大法。另外在6回合内结束本关的话，就能进入接下来的EX Section 03。



敌方机体	数量	机　师
マゼラン	7	连邦士官
グレイファントム	4	连邦士官
アレキサンドリア	1	连邦士官
ジム・カスタム	4	连邦兵
ジム・コマンド	6	连邦兵

敌方增援		
アルビオン	1	西纳普斯
GP01 FB	1	宏
ジムカスタム	2	贝特、蒙沙
ジムキャノンII	3	阿迪尔、连邦兵

对话及事件

凯利和卡多选择“交信”(90EXP)

卡多和宏选择“交信”(90EXP)

由卡多击破宏(90EXP)

过关入手：无

EX Section 03
宇宙中的蜻蜓(宇宙の蜻蜓)

卡多的核攻击只是“星之屑”作战的前奏，而“星之屑”作战还需要一枚废弃的殖民卫星。负责夺取殖民卫星的希玛遭到了连邦部队的截击。“真红之闪电”乔尼·莱汀(ジョニー・ライデン)得知消息后非常担心希玛部队的安危，但本方人手不足，幸得阿克西斯在这时派来援兵。乔尼·莱汀得以率领部队前去救援。

敌方机体	数量	机　师
ガルバルディβ	2	亚赞 连邦精锐兵
ジム・コマンド	13	连邦精英士兵
アレキサンドリア	1	加麦肯
敌方增援		
グレイファントム	1	连邦上级士官
ジム・カスタム	6	连邦精锐兵

过关奖励：150EXP

一开始向右下角的暗礁宙域进发，3回合时我方援军会在右下角出现，同时敌方援军也会出现，由于没有什么难对付的敌人出现，我方可轻松胜出。通过这个剧情后，希玛以后就不会像原著那样背叛我方了，可以放心地对她进行培养。

Section 08
奔腾的风暴(驱けぬける岚)

“星之屑”作战已经迎来了最后阶段，阿克西斯也为迪拉兹舰队送来了强力MA ノイエ·ジエル。本关一开始的胜利条件是确保卫星到达位于地图中部的阻止限界点，消灭3架敌机后大量泰坦斯部队以第三军身份出现(地图下方)。本作中会有许多关卡中都会出现所谓的“第三军”，但对玩家而言，绝大多数情况下“第三军”其实是和敌军没什么两样的。希玛也会作为我方援军于地图左方出现。随着泰坦斯部队出现

的还有太阳能攻击系统Ⅱ(ソーラーシステムⅡ),如果在其完全展开(需5回合)前没有让卫星到达阻止限界点的话,同样会任务失败。因此保险的做法就是快速让卫星到达阻止限界点,当然对自己的实力有信心的话也可以采取尝试破坏ソーラーシステムⅡ。第三回合阿卢比昂部队出现在地图右方,宏所驾驶的GP-D03是和ノイエ·ジェル同级的强力机体,不仅拥有减轻光束系攻击的Iフィールド,还拥有强力的全体攻击武器,并且宏还有全回复的ID,一定要小心应战。用卡多把宏的HP削减到一半以下会发生原著中的对决事件。

敌方机体	数量	机 师
マゼラン	1	连邦士官
ジム·コマンド	18	连邦兵
敌方增援		
アルビオン	1	西纳普斯
ジムキャノン	2	阿迪尔 连邦兵
ジム·カスタム	2	贝塔、蒙沙
GP03-D	1	宏
第三军		
アレキサンドリア	2	巴斯克 加麦肯
ジム·カスタム	15	连邦精英士兵
ガルバルディβ	3	亚赞 连邦精锐兵
ソーラーシステムⅡ	1	连邦士官

对话及事件
用卡多把宏的HP削减到一半一下(190EXP)

过关入手:ムーバブルフレーム

卫星越过限界点,在重力的作用下向地面撞去。正当所有人都以为事态已经无法挽回时,巨大的殖民卫星在一群突然出现的战舰的攻击下化为了粉尘。而这群神秘的战舰自称为“月之住民”……

一年战争之后吉翁残部和地球政府的冲突,就在着突然出现的“月之住民”的干预下停止了。“月之住民”本是生活在未来的一群人,为了防止战后文明的崩溃而来到了这个时代。在他们看来,取代地球政府的位置,掌握地球圈的统治权是最直接也最有效的方式。虽然连邦内部对此也有很多反对的声音,但在“月之住民”强大的科技力量面前,这样的反对也是毫无作用的。

地球政府将统治权交给了月之住民的女王迪亚娜。此后的几年里,地球与殖民地的人民过上了一短平等的生活。但是和平的日子并没有维持多久,居住在PLANT的“新人类”对月之住民的科技力量觊觎已久,他们结成了军事组织——扎夫特,并宣布独立。以新人类的独立为导火索,地球上的各股势力也再次蠢蠢欲动,地球又陷入了混乱的局面中……

Section 09
黑色的高达(黒いガンダム)

旧SIDE7宙域,现在已成为泰坦斯的重要据点……柯特罗大尉(夏亚)和布莱德舰长得知这里正在进行泰坦斯的新型MS开发,便怀疑泰坦斯有意要和月之住民对峙,再加上月之住民的最高统治者迪亚娜女王已经失踪多时,这更加深了众人的怀疑。一向激进的泰坦斯想夺得地球的控制权是大家都知道的事。为了进一步打探情报,柯特罗大尉决定潜入SIDE7亲自一探究竟。同时一个名为奥古的武装组织也得到了泰坦斯秘密开发MS的消息,派出了一支别动队来执行强夺新型机的任务,而这其中出现了一个熟悉的面孔——他就是此前一直生死不明的西格……

本关是地面作战,因此在对出击机体进行选择时也要进行考量。一些纯宇宙用的机体就可以暂时入库了。一开始先集中火力击破杰利德(ジェリド),就能触发卡谬强行驾驶高达MKⅡ出击并加入我方的事件。第二回合敌我双方援军同时出现,敌方部队多而不精,小心应付的话是不会出大问题的。

敌方机体	数量	机 师
ハイザック	6	泰坦斯兵
ガンダムMKⅡ	2	杰利德、卡克利康
敌方增援		
ジムⅡ	21	泰坦斯兵

对话及事件
击破杰利德(100EXP,卡谬加入)
卡谬和卡克利康(カクリコン)战斗
敌方ハイザック和柯特罗小队战斗

※“このままティターンズと战う”的话是宇宙路线,剧情以独眼高达及UC纪年高达为主;选择“ザフトのアラスカ军进攻を阻止する”则会进入地上路线,剧情以SEED以及W高达、G高达等“平成高达”为主。本攻略中选择的路线是“このままティターンズと战

う”，也即是“宇宙路线”。

EX Section 04
独眼高达（モノアイガンダムズ）

在EX Section 02中让西格和赛拉选择“交信”并且在Section 09后选择宇宙路线的话就可以进入本关。

泰坦斯与奥古的矛盾已经尖锐化，在这当口又传来了扎夫特准备向阿拉斯加发动进攻的消息。由于人手不足，柯特罗决定目前还是以对抗泰坦斯为首要目标。为了加强实力，众人决定先行前往安曼接收最新的母舰ラーディッシュ。但在前往地球的途中突然受到了求救信号。

原来西格并没有死，他和别动队的成员抢夺了泰坦斯军秘密开发的新型MS——シスクード。泰坦斯当然不会眼睁睁地看着自己的新锐机体被西格抢去。派出了追击的部队，而为首的正是西格曾经的战友，今天的仇人——艾因，与西格同行的别动队成员都在西格面前艾因面前被艾因击坠。西格面对紧追不舍的艾因，愤怒地质问为什么当年要把他和赛拉出卖给连邦，并杀死赛拉。而艾因则一直称死去的赛拉只不过是一个人偶……

敌方机体	数量	机　师
デスパーダ	1	艾因
ジムⅡ	6	泰坦斯兵
敌方增援		
テラ・スオーノ	1	赛琳·依克丝佩莉
ハイザック	12	泰坦斯兵
ハイザック·カスタム	3	泰坦斯强化兵

战斗开始后可以利用附近的暗礁宙域做掩护。与敌人发生战斗后，附近的殖民卫星中突然冲出一台リック·ディアス，其实这台リック·ディアス的驾驶员正是当年布拉德中佐的女儿米昂，一直对米格抱有好感的米昂执意要西格一起战斗，毫不知情的西格本想让她赶快离开这个危险的空域，但后来实在拗不过，也只有随她去了。合力将敌人收拾掉，最后只剩艾因一个敌人时，一架神秘机体出现救出了艾因，而这架机体的驾驶员自称是赛琳·依克丝佩莉，这更是让西格和米昂简直不敢相信自己的眼睛。不过眼前这个自称是赛琳的人却和以前那个任性、可爱的赛拉相比完全叛若两人……不仅眼神和言语都和以前的赛拉完全不同，更称艾因为自己的主人。正当赛琳要向二人发动攻击时。艾因制止了她。还讥讽地问西格看到以前的恋人是什么感觉，西格怒不可遏，追问艾因到底对赛拉做了什么，艾因回答只是让她变回了她原本的样子，也就是所谓的人偶。

西格刚刚夺取的新机シスクード和艾因的デスパーダ虽是兄弟机，但区别之处在于前者只是普通人用的泛用机，而后者则是能发挥NEWTYPE真正实力的NT专用机。不管是机体性能还是驾驶技术，现在的西格都不占上风。但愤怒的西格根本管不了这些，执意要和艾因做个了断。在米昂的劝说下，西格才恢复冷静，意识到现在必须活着离开，以后会才有机会弄清这一切的真相。西格也在这时知道了米昂的真实身份。

这时只要移动到画面右侧的红色区域就能触发剧情。此时的艾因和赛琳都会在战斗中强制回避任何攻击，因此不要指望能够把他们击坠，尽快移动到画面右侧吧。

夏亚一行收到米昂发出的求救信号赶到了。就连夏亚这样的老江湖看到西格还活着也不禁暗暗吃了一惊。艾因见状也无意再纠缠下去，叫出一群杂兵后便与赛琳一道离开了。剩下的杂兵就完全不是我方的对手。

过关入手：无

Section 10a
月亮的另一面（月の里側）

奥古本部传来通电，让西格从此以后跟随柯特罗一起行动。在这几年间，西格整个人和以前相比变得相当阴郁，加上又刚刚知道赛拉被艾因控制并利用这一事实，情绪低落不已。温柔的米昂想安慰一下西格，而西格却什么都不想说，只想一个人静一下，给了米昂一个闭门羹。

到达中立的地区后，舰上人员都不想放过这难得的修整时间，各自放松去了，卡缪也在压马路时碰到了一名叫凤（フォウ）的少女，初次见面的两人都对彼此产生了莫名的好感。正在这时杰利德率领的泰坦斯军突然来袭。消灭掉当地月之住民的守军后将矛头对准了奥古的两艘战舰。由于舰上半数工作人员都不在舰上，因此两舰都遭受相当大的打击，MS的出口被堵塞，舰内机体无法出击。隶属连邦军的布莱德大佐实在看不过去，试图阻止泰坦斯的暴行，但泰坦斯对于布莱德这种一般将校的发言

根本就不当一回事。关键时刻，以西纳普斯舰长为首的奥古新军及时出现，我们又看到了久违的宏。但另一位名叫迪·特里艾尔的强化人少女却散发着一种莫名的神秘感……



本关汉肯舰长或是西纳普斯舰长被击坠的话就算任务失败，而一开始时玩家是无法控制汉肯舰长的，所以要尤其注意。首先凭借GP-03D的强大实力可以轻松消灭第一批敌人，等到第三回合时奥古的两艘战舰就可以回复自由行动了。敌方行动时会发生凤的精神被控制并乘サイコガンダム出击的事件，卡缪也会乘高达MK II出击。本关的主要目的就是完成卡缪和凤的“交信”，同时记得让柯特罗与艾玛(エマ)交信，这样就可以使她加入我方。

敌方机体	数量	机师
ハイザック	15	泰坦斯兵
マラサイ	4	贝塔、蒙沙 杰利德、卡克利康
ハイザック・カスタム	3	阿迪尔、泰坦斯兵
アレキサンドリア	2	泰坦斯士官
ガンダムMK II	1	艾玛
サイコガンダム	1	凤

对话及事件
迪与任何敌人战斗
蒙沙、阿迪尔、贝塔与我方发生战斗
乔尼・莱汀与杰利德战斗
卡谬与杰利德战斗
宏与阿迪尔战斗
柯特罗与艾玛选择“交信”(105EXP、艾玛加入)
由卡缪击破杰利德(210EXP)
卡谬和凤战斗
卡谬和凤战斗后选择交信(210EXP、凤撤退)

过关后入手サイコユントローラー

消灭掉泰坦斯的部队后，哈曼所率领的阿克西斯势力出现了，哈曼要求各方势力就最近的局势展开会谈。各方为了探听虚实都参加了。目睹泰坦斯暴行的布莱德舰长也加入了奥古的阵营中。

奥古取得了补给，并得到了新的驾驶员作为战力补充。宏已经是老熟人了，但迪却始终一言不发，据说这是精神上受到过刺激而留下的后遗症，但真正的原因却没有人知道。不过预定加入的三名驾驶员只来了两名……还有一位名叫露(ルー・ルカ)的少女在与奥古会合时不慎迷路了……

Section 11a
哈曼的嘲笑(ハマーンの嘲笑)

会谈在阿克西斯舰队的旗舰上举行，扎夫特干部克鲁泽出现在了会议上，与会各方都大感意外。会议上突然发生了爆炸，现场顿时一片混乱。

从旗舰的爆炸中飞出一架MS，并飞向了奥古的阵营，随后便消失了。于是在场的所有人都把矛头对准了奥古……

奥古的领导人布列克斯准将在离开新吉翁旗舰时被打死。而泰坦斯方面，野心勃勃的西罗克(シロッコ)趁着混乱杀死了加米托夫和巴斯克，并声称元凶就是新吉翁，自己则成为了泰坦斯的领导者，同时出现在战场上，要小心。柯特罗在舰内一个名叫捷多的少年的带领下逃出了新吉翁的旗舰。哈曼见夏亚已经离开，觉得留在此地已无意义，便留下尤利(ユーリ)一人，带领其他战舰离开了。将泰坦斯军削减至8机左右时，莱拉、杰利德和卡克利康等人率领大量敌人出现在画面右方，需要提前防备。

敌方机体	数量	机师
ハイザック	7	泰坦斯兵
ハイザック・カスタム	2	泰坦斯兵
マラサイ	6	泰坦斯兵
アレキサンドリア	2	泰坦斯士官 加麦肯
ドゴス・ギア	1	巴斯克
ガザC	8	新吉翁兵
ガザD	7	新吉翁兵
ハンマ・ハンマ	1	马修玛
ザクIII	1	拉坎
ドライセン	3	新吉翁兵
エンドラ	6	新吉翁士官、尤利
サダラーン	1	哈曼
ジャジャ	1	加拉
敌方增援		
メッサーラ	1	西罗克
ガルバルディβ	16	莱拉、连邦兵
マラサイ	2	杰利德 卡克利康

对话及事件
马修玛和我方战斗
尤利和柯特罗战斗
捷多和马修玛(マシュマー)战斗
捷多和西罗克战斗
迪和西罗克战斗
卡缪和杰利德战斗

进攻阿拉斯加的扎夫特军被独眼巨人系统毁灭大半，元气大伤的扎夫特军只有再度考虑与新吉翁结盟。新吉翁的大部队在集结，迪拉兹和卡多也在其中。

Section 12a
燃烧的地球(燃える地球)

布莱德的舰队来到了阿克西斯舰队的面前。捷多为了救出自己的妹妹丽娜(リィナ)私自出击。进入舰内后没找到丽娜，反而碰到了一个名叫璞露(プル)的少女，璞露死缠烂打要捷多陪她玩，捷多在推脱中无意中说出来了此行的目的，哪知歪打正着，璞露正好知道丽娜的所在，在捷多保证以后陪她玩后，她给捷多指出了正确的位置。同在舰内哈曼也感到了一股强大的NT力量。捷多虽然找到了丽娜，但也被哈曼发现，哈曼以丽娜作为人质，要求捷多加入她的部队。丽娜不想让自己成为哥哥的负担，叫捷多不要顾忌自己，捷多无奈也只得暂时先离开。

我方部队接近阿克西斯舰队后，潜伏已久的迪拉兹舰队从地图右方出现，同时希望与新吉翁结盟的扎夫特军也出现在阿克西斯舰队附近。击毁几架敌军后以莱拉为首的泰坦斯军又会出现在地图左方，对我方形成包围之势。要多让GP-03D等高HP的机体承受攻击。哈曼的旗舰受到攻击后就会发生捷多和露脱出的事件，同时格雷米也会出击。将阿克西斯方面的机体削减至10机左右时，璞露会驾驶キュベレイMK II出现。

敌方机体	数量	机　师
ガザD	10	新吉翁兵
ハンマ・ハンマ	1	马修玛
Rジャジャ	1	加拉
エンドラ	2	新吉翁士官
サダラーン	1	哈曼
敌方增援		
グワジン	1	迪拉兹
ドムグロースバイル	3	迪拉兹兵
ドムバインニヒツ	3	迪拉兹兵
ノイエ・ジール	1	卡多
ヴェザリウス	1	扎夫特士官
ジン	3	扎夫特兵
ゲイツR	1	克鲁泽
ゲイツ	2	扎夫特兵
ガルバルディβ	9	莱拉、连邦兵
マラサイ	2	杰利德，卡克利康

对话及事件
迪与克鲁泽战斗
宏和卡多战斗
乔尼・莱汀与克鲁泽战斗
松勇真与卡多战斗
卡缪和克鲁泽战斗
卡缪和杰利德战斗
希玛和卡多战斗
由卡缪击破莱拉(1 15EXP)
露和格雷米战斗
捷多和露战斗

哈曼的舰队虽然受到了奥古的攻击，但还是强行突破了大气层，来到了非洲。正在哈曼准备重整舰队时一名长相酷似迪的神秘驾驶员蕾吉奥(レギオン)出现，用一架名为センチュリオ的机体摧毁了哈曼军大量母舰，正当她准备第二次发动攻击时，机体已无法再度承受释放能量带来的负荷，只能作罢。哈曼为这突如其来的打击而吃惊不已。

过关入手：アップグレードパーツ

Section 13a
吉艾尔与迪亚娜(キエルとディアナ)

消息传到布莱德处，众人在惊讶之余，也意识到除了泰坦斯、新吉翁、扎夫特、月之住民几大势力之外，似乎还有更加神秘的黑幕存在。哈曼舰队也在重整旗鼓后开始向达喀尔进军。

布莱德探测到周围发生战斗，原来是失踪多时的月之住民女王迪亚娜遭到了袭击，而哈利、胡索、罗兰等人已经开始了保护迪亚娜女王的战斗。击毁两架敌机后蕾吉奥以第三军身份出现在地图左下方，而她的目标也是迪亚娜女王。这时西罗和爱娜也会加入我军。

第二回合时我方大部队出现。本关中会出现不少新机体，一定要记得多捕获一些。第三回合敌方行动时，会发生特里艾尔和蕾吉奥的对话剧情，两人似乎有很深的渊源。好不容易

击倒蕾吉奥后，她的机体竟然自我再生了，而且爆发出极大的能量。哈利见事不妙，担心奥古舰队会重蹈阿克西斯舰队的覆辙，立即提醒众人立即离开蕾吉奥身边。危机时刻，特里艾尔冲了上去，召唤出了一部与蕾吉奥座机相同的神秘机体……

敌方机体	数量	机　师
ウォドム	6	DC兵
スモー/シルバータイプ	3	艾吉、DC兵
敌方增援		
センチュリオ	1	蕾吉奥
ギャプラン	1	AI
Rジャジャ	1	AI
ジン	3	AI、MD系统
ハンマ・ハンマ	1	MD系统
トーラス	1	AI
ドライセン	1	AI
ビルゴⅡ	1	MD系统
メッサーラ	1	MD系统

对话及事件
莎谢和敌人战斗
艾吉和哈利战斗
罗兰和艾吉战斗
柯特罗和哈利选择“交信”(120EXP)

过关入手：无

特里艾尔竟然能召唤出那样的机体实在是大家都没有想到的事，不过要不是特里艾尔挺身而出，后果可是不堪设想……根据技术人员的解析，特里艾尔召唤的机体是利用物体的高速传送机能将无数的纳米元件传至身边形成的，而这种神秘的力量的来源更是是连月之住民也无法解释。但哈利却在谈话中无意透露了那种神秘力量与月光蝶的相似之处。布莱德命舰上的医务人员检查了特里艾尔的身体，发现她绝不仅仅是一个普通的强化人，她的身体细胞内部都含有大量纳米级的机器，就像一个生体零件那样……

月之住民也发生了内乱，菲鲁想杀害迪亚娜女王，达喀尔已经落入菲鲁的控制之下，并且来到地球后的新吉翁也很有可能与菲鲁联手。众人决定一同前往达喀尔。

在达喀尔附近有一个名为莱伊布奇研究所的NEW TYPE研究机构。而对西格而言这里也有着特殊的意义，西格、艾因以及赛拉的专用机体都是在这里研究开发的。西格也预感到艾因一定会在这个地方等待着自己的到来。米昂看到被仇恨所折磨的艾因，自己心里也非常难受。但西格始终还是想以自己的双手解决他和艾因之间的恩怨。

EXSection 05
月亮出来了吗？（月は出ているか）

研究所内，X高达的FLASH系统启动试验开始，这一次成为试验对象的是NEW TYPE少女蒂珐。不过蒂珐不肯合作，试验又以失败告终。打算救出蒂珐的卡罗德（ガロード）只身一人潜入了研究所。



第一回合由于卡罗德的机体性能太差，所以还是不要逞强。等第二回合开始后就会发生强夺高达X的事件。艾因看到高达X的威力后便打算清除掉这一潜在的威胁，叫出大量杂兵。由于卡罗德并没有NEW TYPE能力，回避能力不是太强所以此时也不要恋战，先往下方移动和大部队会合比较好。下一回合开始时我方援军就会杀到。

西格的预感没有错，一见到艾因西格就立即冲动地上去挑战，不过赛琳突然出现，听到赛拉的声音后西格分了一下神，随即便遭到艾因的一阵猛攻，机体受损严重。不服气的西格还想继续发起攻击，柯特罗大尉立即拦住了他——西格的机体已经无法再承受哪怕是一下的攻击了。

按照剧情，西格的机体只剩下很少的HP了，赶紧让他进入母舰进行回复，对付杂兵的任务就交给其他伙伴吧。

敌方机体	数量	机　师
ゼクアイン/第Ⅰ种兵装	2	泰坦斯强化兵
バーザム	6	泰坦斯兵
第二回合后		
バーザム	18	泰坦斯兵
ゼクアイン/第Ⅰ种兵装	3	泰坦斯强化兵
デスパーダ/ファブニール	1	艾因

对话及事件
由西格击破艾因(115EXP)

过关入手：无

西格在刚才的战斗中明白了自己和艾因之间力量的差别，沮丧不已。自己怀着对艾因的

仇恨踏上了战场，却因为赛拉的出现就方寸大乱。西格自己也陷入了自我否定的泥潭中。米昂担心西格再这样下去就永远也不能从对艾因的仇恨和对自己的内疚中解脱出来，便将自己的真实想法告诉了西格：西格并没有必要把这一切都扛在自己的肩上，自己永远会站在西格的身边，和他一起承担这沉重的命运。乔尼莱汀也觉得西格这样子就算是再过上几年也不是艾因的对手，就提醒西格：现在的西格的身上已经失去了一些他曾经拥有过的东西。听过二人的话后，西格也若有所思……

Section 14a
穿越盐之湖(盐の湖を越えて)

敌人聚集在画面上方。サイコガンダムMKⅡ是很强的敌人，尽量利用大型单位无法在遭受间接攻击时散开的特性，用间接攻击削弱它是最安全的。

敌方机体	数量	机　师
ジン	9	迪拉兹兵
ゲイッR	1	卡多
ゲイッ	2	迪拉兹兵
ドライセン	6	格雷米军兵士
ガザD	6	格雷米军兵士
バウ	1	格雷米
量产型バウ	2	格雷米军兵士
エンドラ	3	迪拉兹 格雷米军士官
サイコガンダムMKⅡ	1	璞露茨

对话及事件：
- 捷多和璞露茨战斗
- 卡缪和璞露茨战斗
- 宏和卡多战斗
- 柯特罗和卡多战斗

过关入手：ハイクリアランスパーツ

哈曼准备在达喀尔召开会议，并以此为契机重新组织连邦政府，脱离月之住民的统治。这样一来实际上就等于是掌握了地球圈的统治权。众人并不希望这样的事态发生。在讨论之下，决定让柯特罗在会议开始后强行进入会场，以夏亚的身份发表演说来根绝哈曼在政治上的影响力。

Section 15a
达喀尔的灯火 前篇(ダカールの灯火 前编)

本关开始前可以购入ディフェンサーユニット，这个是早晚都要购入的改造部件。把初期的敌机削减到12机左右时，背叛哈曼的格雷米会以第三军的身份出现在地图右上角，同行的还有卡多和璞露茨，第4回合时捷多驾驶全装甲ZZ出现。捷多出现后让他和格雷米交战，就可以发生捷多HYPER化的情节。

当敌机数降到9机左右时再次发生情节，正当夏亚接近议事堂时，突然被敌兵挡住去路，就在即将功亏一篑时，许久未露面的阿姆罗再度出现，替夏亚扫清了挡路的敌机，最后夏亚成功地以自己本来的身份发表了著名的达喀尔演说。

敌方机体	数量	机　师
ウォドム	4	DC兵
スモー/シルバータイプ	4	艾吉、DC兵
ザクIII	7	新吉翁骑士
ガザD	6	新吉翁骑士
Rジャジャ	1	加拉
ハンマハンマ	1	马修玛
エンドラ	2	新吉翁上级士官
サダラーン	1	新吉翁上级士官
ソレイユ	1	菲鲁
敌方增援		
サイコガンダムMKⅡ	1	璞露茨
ドライセン	9	格雷米军精锐兵
量产型バウ	5	卡多、迪拉兹兵 格雷米军精锐兵
バウ	1	格雷米
ドーベンウルフ	1	拉康
ザクIII	2	格雷米军精锐兵
エンドラ	1	迪拉兹

对话及事件
- 哈利和马修玛战斗
  (很恶搞的剧情……130EXP)
- 哈利和菲鲁战斗
- 捷多和拉康战斗
- 捷多和格雷米战斗(260EXP)

过关入手：无

Section 15a
达喀尔的灯火 后篇(ダカールの灯火 后编)

趁奥古和新吉翁打得不可开交时，泰坦斯趁虚而入，打算以武力压制议事堂，艾因也出现在了泰坦斯的阵中。

本关一开始西格会强制出击，我方单位移动后，会发生雷柯尔加入泰坦斯的剧情。随后艾因会出现在地图左方。

西格见到艾因后依然怒火中烧，但在艾因面前，单纯的愤怒也解决不了任何问题。

“我知道你对赛琳的事情很恼火，但你也应该明白你我之间实力的差距了，你这样的普通人是无法胜过我的，你难道还不明白吗？”艾因依然是一副胜利者的姿态。

“只要能打倒你，我就算死了也不会后悔！”

“你还真是嘴硬……好吧，就让我来给你一个教训吧。”艾因将炮口对准了西格的驾驶舱，“来看看今天是不是你的幸运日吧，如果你没死的话，下次再来的时候可要变得更厉害一点才行哦，否则我会觉得很无聊的。”



一束白光击向西格，就像是几年前的事再度发生了一样，米昂又驾驶自己的座机，为西格挡下了致命的一击。

“米昂！”

米昂这次幸运地撞开了西格的机体，没有重演当年的悲剧。

“米昂……”西格一方面为米昂仍然活着而感到欣慰，同时又为自己险些又犯下不可弥补的错误而自责不已。

“西格，你真是狡猾，为什么你从来都不和让我分担你的痛苦呢？我就那么不值得你信赖吗？”

“这……这是我和那家伙之间的问题，我不想把你们牵扯进来……”

“但是西格一个人战斗是无法取胜的。阿卡玛舰上的各位，还有我都一直在你的身边支持你的啊！你能明白我们大家的心情吗？”

西格猛然间了解到了乔尼莱汀对他所说的“失去的东西”了，那就是战友间的信赖与支持。

“……战斗……并不是一个人的事吗……？看来确实是这样的呢，谢谢你让我明白了这个道理，米昂。”

西格被仇恨所遮蔽的眼睛里，露出了久违的光辉。

艾因对这一切很不以为然。但是，他这次显然是犯了一个错误。

“艾因，我一个人的力量可能永远也胜不了你，但是只要米昂能站在我身边的话，我就永远不会再输给你！”

“嗯，我们一定能打倒你，救出赛拉！”

在米昂的激励下，西格成功地解除机体的限制，发动了シスクード的攻击模式。在西格强大的攻势面前，艾因已经仅剩招架之功了。就在艾因即将被击破时，赛拉再度出现救下了自己的主人。

敌方机体	数量	机　师
ゼクアイン/第Ⅰ种兵装	15	泰坦斯兵
ゼクアイン/第Ⅱ种兵装	3	泰坦斯兵
ハンブラビ	3	亚赞、丹克尔
		拉姆萨斯
メッサーラ	2	泰坦斯兵
ジ・オ	1	西罗克
ガルダ	2	泰坦斯上级士官
ガブスレイ	2	杰利德、玛雅
敌方增援		
デスパーダ/ファブニール	1	艾因
テラ・スオーノ	1	赛琳
キャブラン	6	泰坦斯强化兵

对话及事件

西格在和米昂组队的情况下和艾因战斗（270EXP，西格获得进攻模式）

过关入手：バイオセンサー

Section 16a
月世界之门（月世界の门）

夏亚的演说获得了议员的支持。但这一切的源头都是因为月之住民的统治阶层中发生了内乱。众人决定去月球解决混乱的根源

迪亚娜女王在前往月球的过程中遭到了蕾吉奥的攻击，不过好歹还是逃到了附近的小行星上。奥古的舰队出现后，罗兰的TURN A高达自行移动出击，蕾吉奥也感觉到了特里艾尔的存在

本关敌人中有很多MD系统驾驶的强力机体，一定要多利用捕获指令收为己用。

击倒蕾吉奥后金卡纳姆（ギンガナム）带领大批援军出现在地图下方，一定要做好应对的准备，打倒金卡纳姆后TURN X和TURN A身上都发出了和蕾吉奥机体一样的光，果然正像哈利所说，蕾吉奥用来攻击阿克西斯舰队神秘武器的就是月光蝶。金卡纳姆离开战场时，我方全员在月光蝶的攻击下损失现有HP的二分之一，如果此时还有大量敌兵剩余的话要记得及

时用ID回复我方成员的HP。

敌方机体	数量	机　师
ジェガン	3	AI、MD系统
バタラ	3	AI、MD系统
サーペント	3	AI、MD系统
グロムリン	2	MD系统
ガンダムMK V	1	吉翁功勋兵
スモー/シルバータイプ	1	AI
キュベレイ	3	生化单元
センチュリオ	1	蕾吉奥
敌方增援		
アルマイヤー	3	金卡纳姆队大名
マヒロー	18	斯埃森、金卡纳姆兵
ターンX	1	金卡纳姆

对话及事件
我方任何成员和蕾吉奥战斗
迪和蕾吉奥战斗
罗兰和金卡纳姆战斗

过关入手：ハイグレードパーツ

Section 17a
冲击的黑历史(冲击の黑历史)

阿格里帕突然提出了会谈的要求，在会议上，金卡纳姆把与会者当成了人质，哈利出现救出了众人

敌方机体	数量	机　师
マヒロー	24	斯埃森、金卡纳姆兵
敌方增援		
ターンX	1	金卡纳姆
バンディット	15	梅丽贝尔、MD系统

一开始哈利深陷重围，第二回合柯特罗加入哈利小队，敌机数量减至一半时金卡纳姆带大量援军出现在地图左上角，并进入月光蝶模式。



金卡纳姆拥有能回复HP的ID，主力武器能对小队全体进行攻击，进入月光蝶模式后还能获得所有伤害减半的防御效果，是非常难缠的敌人。

对话及事件
罗兰和斯埃森交战
罗兰和金卡纳姆交战 (290EXP、A进入月光蝶状态)
柯特罗和哈利同组的情况下与金卡纳姆交战
卡罗德与金卡纳姆交战 (EXP290，并开启月光炮状态)
捷多和金卡纳姆战斗
胡索和金卡纳姆战斗
卡缪和金卡纳姆战斗

过关入手：无

参加会议的奥古一行人在追捕阿格里帕的途中闯进了地下的资料室，这里映出了月之住民口中讳莫如深的黑历史，众人看到了TURN A的可怕力量。最后阿格里帕被蕾吉奥和克鲁泽杀死。

曾经是同伴的古恩和金卡纳姆结盟了，古恩本想叫罗兰入伙，但罗兰是不会和他们站在同一战线上的，虽然罗兰逃回了新亚加玛号上，但TURN A却落入了古恩和金卡纳姆的手里。

Section 18a
宇宙海贼(宇宙海贼)

古恩等人虽然夺过了奥古的追击，但他们的面前又出现了出现了海盗高达的身影

我方虽然人数较少，但是三位机师的个人能力都很强。两部海盗高达的驾驶员就不用说了，连母舰的机师贝拉罗娜也拥有NT能力，因此实际的战斗并不会有太大的难度。虽说金克杜和扎比尼组队时会给前者带来负面的修正值，但是小队的作战能力始终还是高于单兵的，因此让这两人并肩作战并无不妥，只要稍微留意一下机体的残弹数量即可。

敌方机体	数量	机　师
マヒロー	9	斯埃森
ターンA	1	梅丽贝尔
ウィルゲム	1	金卡纳姆
アルマイヤー	1	古恩

对话及事件
扎比尼和梅丽贝尔战斗(TUAN A回收)
金克杜和扎比尼击破金卡纳姆
过关600EXP
补给500

Section 19a
女性的战场(女の战场)

艾因对上次的失败耿耿于怀，当年自己在西格面前的劣等感仿佛又要向他袭来，不愿再次失败的艾因终于也不再有所保留。对他而言，就算牺牲掉赛琳，也要以法布尼尔系统打败西格。

敌方机体	数量	机　师
バーザム	16	泰坦斯精锐兵
アレキサンドリア	2	泰坦斯上级士官
ハンブラビ	2	泰坦斯强化兵
ガブスレイ	2	杰利德、玛雅
メッサーラ	2	泰坦斯强化兵
パラス・アテネ	1	雷柯尔
ザンスパイン	1	卡迪西娜
敌方增援		
サイコガンダム	2	泰坦斯强化兵
サイコガンダムMKⅡ	1	凤
バウンドドッグ	4	泰坦斯强化兵
ガンダムMKⅤ	2	泰坦斯强化兵
アレキサンドリア	1	泰坦斯上级士官
デスパーダ/ファブニール	1	艾因
テラ・スオーノ	1	赛琳

对话及事件
我方任何成员和雷柯尔战斗
柯特罗和雷柯尔战斗
卡缪和雷柯尔选择"交信"(155EXP)
胡索和卡迪西娜战斗
胡索和卡迪西娜选择"交信"(155EXP)
卡缪和凤选择"交信"
卡缪和凤第二次选择"交信"
卡缪击破杰利德(155EXP)

敌方机体中由卡迪西娜所驾驶的ザンスパイン是比较有威胁性的，拥有和我方V2高达相同的光之翼能力，驾驶员自身的ID也相当强。在对付她时我方也就不要吝惜SP值了。敌机减至12机左右时，艾因带领大量敌军出现在地图右侧。

原来艾因之所以厉害并不单单因为他是一个NEW TYPE，其座机デスパーダ上所搭载的法布尼尔系统也是使艾因能力增强的重要原因。这个系统的作用原理其实是将艾因与赛琳二人的感知相连接，也就是说赛琳所看到和感觉到的讯息都会在一瞬间通过这个系统传到艾因的脑中。这样一来西格就仿佛是在同时与两位NEW TYPE驾驶员在战斗一样。但这样的东西在同心协力的西格和米昂面前也失去往日的威力。再度经历了失败的艾因告诉西格，赛琳并不是一个天生的NEW TYPE，她的NT能力只不过是人体试验的产物罢了。以天然NT身份自豪的艾因从得知这一事实的那一天开始，就已经对赛琳产生了深深的厌恶感，以前的那种爱慕之情早已烟消云散。对艾因而言，现在的赛琳只不过是一个生体兵器，一个供他使用的道具而已。西格知道这一切后心中除了震惊外，余下的就只有对艾因的无比厌恶了！

"我看了福拉卡纳机关的机密文件才知道赛琳只不过是为了发动赛蕾妮系统而被人制造出来的NT，那才是赛琳的真身，你明白吗？西格，她是一个道具，她只是一个道具而已！"艾因丧心病狂地向西格喊道。

"怎么可能……赛琳……竟然是……"米昂显然还没有接受这个残酷的事实。

"对，就像你想的那样，她只不过是一个人偶。被自己的主人操纵、利用，这本身就是人偶的存在意义！"

"只是因为这个，你就能心安理得地将自己曾经喜欢过的人当成一个道具来利用吗？"西格没有想到过去和自己同属一个小队的战友内心竟会如此肮脏，难以压抑的怒火使他紧紧地捏住了自己的拳头。

"只是因为这个？"艾因听到这个立即激动起来，"你们这些愚钝的普通人怎么会明白我的心情？她只是个人偶，却还让我这个天生的NEW TYPE为了她而神魂颠倒，不可原谅！"

"不能原谅的人是你才对吧？"米昂也对艾因感到了无比的厌恶。

"什么？你这丫头……"

"是天生的NEW TYPE也好，是人造的NEW TYPE也好，赛拉就是赛拉！真正喜欢一个人的话是不会因为这些事情就动摇的！艾因，你跟本就没有体会过真心喜欢一个人的感觉，你这个可怜的家伙！"

"你……你懂什么？我……"

话音未落，西格已将光束枪的枪口对准了艾因，西格知道，艾因下一句令人作呕的话也只会是对赛拉的亵渎而已。

"到此为止了！就算没有赛拉的事，我也不会原谅你这个随意玩弄他人感情的家伙！"

正当艾因即将按下发射钮时，赛琳出现了。

"怎么回事？这……"

"这么强大的压迫感，真是不敢相信……"柯特罗和阿姆罗也感受到赛琳身上散发出的精神力量。他们二人尚且如此，在场的其他人更是可想而知。

"主人，请您立即离开这里，余下的就交给我吧。"赛琳以毫无起伏的声音对她的主人说道。

“你住口，我什么时候允许你对我发号施令了？我还没有输，再使用一次法布尼尔系统，我就能把那两个家伙，不！在这里的所有人都杀掉！”

“……”

赛琳动用自己强大的精神力，强行将艾因送出了这片宙域。自己留下来对付主人的敌人。

“赛琳，我一定会把你从艾因的控制中解放出来的！”

在众人合力进攻下，赛琳的机体渐渐不支。

“赛琳！赶快变回原来的你吧！”西格仍然没有放弃，驾驶自己的机体冲向赛琳。

“艾因是在透支你的精神力量，再这样下去你的精神会崩溃掉的！”

赛琳的机体突然停了下来。

”赛拉！你听见了吗？是我西格啊！赛拉！”

“……对不起”

“赛拉？”西格仿佛看见了一线希望。声音中流露出一丝难以抑止的欣喜。

然而赛琳没有给予任何的回音。而是在转瞬之间，离开了战场，消失在黑暗的宇宙中……

过关入手：サイコフレーム

EX Section 6a
悲剧的终结(そして悲剧は终わる)

另一方面，新人类与旧人类的战争也全面打响，泰坦斯遭到扎夫特军的轨道兵器“创世纪”的重大打击，泰坦斯计划以核武器展开报复，另外新吉翁和格雷米军也向亚金杜维进发。一时间亚金杜维成了各大势力的聚焦点。

离开战场后的赛琳由于过度使用精神力而痛苦不已，艾因对此视若无睹，相反还告诉赛琳接下来只要操纵“赛蕾妮系统”就可以了。连续失败的艾因已经几乎失去了理智，对西格和奥古的憎恨也达到了顶点。

奥古一行人正在前往亚金杜维的途中，突然一阵强烈的波动传来，舰上所有成员都感到剧烈的头疼，艾因使出了他最后的杀手锏——精神打击用兵器“赛蕾妮”系统。舰上几乎所有机师都无法出击，这样不但无法破坏赛蕾妮系统，就连前往亚金杜维的任务也无法完成。

奇怪的是西格和米昂却不会受到这种波动的影响，西格决定用自己的手破坏“赛蕾妮”系统。

“这回就由我来破坏这个‘赛蕾妮’系统，大家不要管我，从其他的航线赶往亚金杜维！柯特罗大尉，一年战争时的你教会了我不少战斗的方法；莱汀少佐，要不是你的一句话，我现在还是沉浸在一个人的战斗中；米昂，你告诉了我最重要的东西——信赖。不止是这些，奥古的所有人都是一起打拼过来的好战友，都在一直支持着我，之前欠了大家不少，这次该我还大家了。”

“西格中尉……”柯特罗欲言又止。

西格明白柯特罗的意思，“大尉，我不会轻易丧命的，我要和那个家伙做一个了断，然后回到大家的身边！”

“是吗，那么西格中尉，这里就交给你了！”柯特罗打消了自己的疑虑。

“一定要活着回来，明白了吗？”布莱德舰长代表全舰人员向西格致以最衷心的祝福。

“是！西格韦德那，任务了解！”

艾因正准备向布莱德舰长所在的母舰开火时，西格来到了艾因的面前

“不会让你阻挡布莱德舰长他们的！你的对手是我，艾因！”

“好吧，我就先杀了你这个碍事的家伙！”

两机缠斗时，奥古的舰队全力向着亚金杜维进发了，但是还有一个人留了下来，米昂是不会留下西格一起战斗的。

“米昂……怎么你又……”西格也拿米昂没办法了。

“你说过，一定会回到大家那里去的吧？我相信你。”

“这一次，可是真的很危险呢。”

“放心地去战斗吧，西格，我会永远在你背后保护你的。”

“你是布拉德队长的女儿，和艾因作个了断也是你的权利。”

“西格，我并不是为了死者而战，而是为了明天而战！西格，你也是这样想的吧。”

“恩……走吧，米昂！”

两颗流星冲向了艾因

艾因再一次败在了西格和米昂这对搭档手下

“为什么？”艾因无法接受自己败给西格这一事实，“为什么被选上的是你？为什么赛拉会选上身为普通人的你？被她选上的人应该是我才对！”

"什么？"

"吉翁的人工NT制造技术没有正式成形，赛拉需要一个能正确引导她不安定精神的搭档。但那也轮不到你这样的普通人，而应该是真正的NEW TYPE啊！为什么不是我而会是你！为什么啊！为什么每个人都不承认我！"

"……那是当然的。"

"什么？"

"你不被他人承认那是当然的事，只知道天天埋怨别人，却不知道改变自己，这样的你能做什么？你只是一个小孩子而已！得不到想要的玩具就只知道哭的小孩罢了！"

"你竟敢这么说！"艾因从未受过这样的侮辱。

"恩，再说几遍也无妨啊！你就是一个只知道撒娇的小孩！这样的你永远得不到别人的承认！"

"……西格，你这家伙，我要你下地狱！"艾因向西格发出了最后的攻击

"艾因，内心的软弱就是你失败的原因！"

西格给了艾因的机体最后一击，艾因已经彻底失去了活动的能力。

"这样的失败，我不承认！"

赛拉像是听到了主人的召唤一样，来到了艾因的身边。

"主人……最后的命令……了解"

"哈哈哈……你们都要完了！"

"艾因……你！"西格意识到了事态不妙。

"我不会一个人死的，我要把你和赛拉一起拖进地狱！现在谁也无法阻止"赛蕾妮"系统了，把精神波调至最大输出，你们能承受……"话音未落，艾因便随着剧烈的爆炸消失在宇宙之中了……

"可恶！这家伙……到这个时候还没有放弃复仇的执念吗？"

"西格！怎么办？"

"如果不阻止这个的话……"

"要怎么做？"

"不知道，但只有试一试了！"

"赛拉，我来了！"

击破一架敌机后我方大部队出现在地图下方。

西格："不是叫你们先走了吗？"

乔尼莱汀："我们不能丢下同伴啊。

柯特罗，要去的话你也得一道去啊！"

敌方机体	数量	机　师
バーザム	11	MD系统
デスパーダ/ファブニール	1	艾因

对话及事件

西格和赛琳战斗

（击破后）

"什么时候开始恢复记忆的？"西格已经意识到了这一点。

"我上次对你说的那一声对不起，你听见了呢"

"那不是你的道歉，而是在呼唤我吧……"

"呵呵，过了这么多年了，我还是瞒不过不过你，西格。"

"赛拉！你的记忆恢复了？"米昂激动地问道

"在上次和西格战斗时，以前发生的那些事我就都想起来了

"那为什么还要和我们战斗？"

"好了，米昂，这是赛拉的意志。"

"就算想起过去的事也无济于事了，我已经无法再变回以前的那个赛拉了……"

"……"西格也隐隐感觉到，已经有一些事是无法挽回的了。

"西格，这是我最后的请求了，用你的手把这一切的大幕都拉上吧"

"赛拉！"米昂没有想到赛拉会做出这样的选择。

"说起来艾因和我也是多年的搭档了，没有人陪着他的话，他一定会很寂寞的。"

"……"西格和米昂都一言不发，对这样的赛拉而言，活着本身就是一种痛苦吧。

"永别了……赛拉"西格决定用自己的双手，让赛拉从这悲惨的命运种解脱出来

"谢谢你，西格……"

在四散的星尘中，西格永远地告别了他曾经的爱人——赛拉。

"我会马上来陪你的，赛拉！"西格把手伸向了自爆按钮。

"住手！西格！"

"米昂……"西格的手颤动了一下，悬在了空中。

"你骗人，你说你不会死的，刚才你才说过要回到大家那里去的！"

"但是，是我把赛拉……"

"你这样消沉的话，死去的赛拉也不会高兴的。西格，我们一定要为赛拉而好好地活下

去！这才是赛拉所希望的，不是吗？”米昂说的话，让西格毫无反驳的余地

“好好地……活下去吗……看来我还是没能猜透赛拉这丫头的心思呢。谢谢你，米昂。我会活下去的，我向你和赛拉保证。好了，布莱德舰长还在等着我们呢！回去吧！别让大家久等了！”

“嗯！”米昂眼里含着泪花，大声答应道。

“……赛拉，我不会再像以前那样停滞不前了，我以后一定会沿着自己的路走下去的，好吗，赛拉……”

Section 20a
生命，逝去(命、散って)

敌方机体	数量	机　师
量产型バウ	10	格雷米军士兵
ドーベンウルフ	3	拉康 格雷米军士兵
エンドラ	1	格雷米军士官
サダラーン	1	格雷米军士官
ヴェサリウス	1	扎夫特士官
ゲイツR	4	扎夫特兵
ザクウォーリア	4	扎夫特兵
ドゴスギア	1	西罗克
ゼク・ツヴァイ	3	贝塔、蒙沙 阿迪尔
ザンスパイン	1	卡迪西娜
ハンブラビ	5	亚赞、拉姆萨斯 丹克尔 泰坦斯强化兵
バーザム	8	泰坦斯兵
ゼクアイン/第1种兵装	4	泰坦斯兵
バウンドドッグ	3	杰利德泰坦斯强化兵
アレキサンドリア	1	泰坦斯士官
パラスアテネ	1	雷柯尔
メッサーラ	2	泰坦斯强化兵

地图上方是泰坦斯，下方是是新吉翁，中间左侧是拉克丝所驾驶的永恒号以及自由高达、正义高达。第二回合我方大部队出现在画面右方。正义和自由虽然强劲，但本关敌人的平均实力也不低，最好还是和我方大部队汇合，保证安全后，再利用正义高达强大的间接攻击消灭敌人为好。

敌机削减到20机左右时，格雷米率领NT部队出现在中央偏左下处，敌方中的卡迪西娜仍然是棘手的敌人，而格雷米军的NT部队不管是机体还是杂兵的ID都很强

敌方机体	数量	机师
クイン・マンサ	1	格雷米&璞露茨
量产型キュベレイ	6	格雷米军NT

对话及事件

捷多和格雷米&璞露茨战斗

过关入手：インコム

泰坦斯再编战力，准备与扎夫特进行最后决战，泰坦斯的核武器、扎夫特的轨道兵器对对方而言都是莫大的威胁。

迪亚娜卫队暂时控制住了泰坦斯的核攻击部队，奥古军趁机攻向泰坦斯的主力部队。

敌方机体	数量	机师
ガブスレイ	4	泰坦斯精锐兵
ゼクアイン/第1种兵装	14	泰坦斯兵
ゼク・ツヴァイ	4	泰坦斯强化兵
ザンスパイン	1	迪姬娜
バウンドドッグ	3	杰利德 泰坦斯强化兵
ウォドム	3	DC兵
スモー/シルバータイプ	3	艾吉 DC精英士兵
ソレイユ	1	菲鲁
アレキサンドリア	1	泰坦斯士官
ドゴスギア	1	穆尔达
把敌人数量减到19机左右时，金卡纳姆会带援军出现在地图左方		
バンディット	8	梅丽贝尔 强化型MD系统
マヒロー	6	斯埃森、金卡纳姆队旗本 金卡纳姆兵
ターンX	1	金卡纳姆
アルマイヤー	2	金卡纳姆队大大名
ウィルゲム	1	古恩



对话及事件
卡迪西娜和胡索战斗
罗兰和古恩战斗
柯特罗和西罗克战斗
由卡缪击破杰利德(165EXP)
罗兰和金卡纳姆战斗
由胡索击破卡迪西娜(330EXP)
故古恩被击破后会换乘サイコガンダム再出击
由捷多攻击月光蝶状态的金卡纳姆(330EXP，金卡纳姆解除月光蝶状态)
由罗兰击破金卡纳姆(330EXP)

过关入手：バイオコンピュータ

Section 22a
终末之光(终末の光)

哈曼得到了威力强大的“创世纪”，奥古的也来到了这里，迎来了与新吉翁的决战。哈曼不愧为新吉翁的领袖，个人能力、机体性能都是顶级水准，她的机体还有小范围内全体攻击的浮游炮。被她打一个措手不及可不是闹着玩的。多保存进度合理地使用ID是取得胜利的坚实保障。另外马修玛被击破后会复活一次。

敌方机体	数量	机师
キュベレイ/ハイパー	1	哈曼
キュベレイMK II	2	新吉翁强化兵
ガザE	9	新吉翁骑士
ザクIII	10	新吉翁兵 新吉翁骑士 新吉翁强化兵
エンドラ	4	新吉翁士官
ゲーマルク	1	加拉
ザクIII改	1	马修玛
将初期敌军削减到15机时，克鲁泽会以第三军身份从地图上方出现。		
ヴェサリウス	3	扎夫特精英士官
ゲイツ	12	扎夫特兵
ゲイツR	6	扎夫特精英兵 扎夫特兵
ザクウォーリア	8	强化型AI 扎夫特精英兵 扎夫特兵
プロヴィデンスガンダム	1	克鲁泽

对话及事件
由捷多击破哈曼(340EXP)
克鲁泽和我方任何成员发生战斗
由基拉击破克鲁泽(340)EXP

将第三方机数削减到50%以下后，扎夫特的帕特里克议长强行启动创世纪，阿斯兰进入创世纪内部，打算从内部引爆创世纪。正当阿斯兰准备设定爆炸时，蕾吉奥出现。

蕾吉奥不允许别人破坏“创世纪”，阿斯兰冲上前去，却发现根本不是蕾吉奥的对手。蕾吉奥正准备向阿斯兰下杀手时，特里艾尔救下了阿斯兰。

“你又想妨碍我吗？你这个失败作品！”

“我不会让你杀害奥古的成员的。”

“没用的，我再说一遍，你不过是一个失败作品而已”

蕾吉奥话一说完，从她的身后涌现出无数个外貌相同的“蕾吉奥”，所驾驶的也是相同的机体。

众人都被眼前的景象吓呆了。特里艾尔也被带走。在这样的情况下，布莱德舰长认为只有暂时退却。无奈之下，奥古的成员们只好暂时撤退，把创世纪留给了“蕾吉奥”们。

过关入手：Iフィールド

Section 23a
苏醒的亡灵(苏る亡灵)

原来被称为蕾吉奥的人物全是特里艾尔的克隆体，而特里艾尔在奥古的时间里的所见所闻全都一丝不漏地传到了克隆人的大脑中，奥古在她们的面前丝毫没有秘密可言。为了解救特里艾尔和夺回“创世纪”的控制权，奥古再次向“创世纪”发起了进攻。

当众人赶到战场上时，一切的幕后主使人现出了本来面目。指挥这些克隆人竟是本应该在一年战争时期就死去的吉翁总帅——基连·扎比。原来在来自未来的月之住民来到这个时代以前，曾经派出过少量的先遣队侦察这个时代的情况，而其中有一部分先遣队落到了基连·扎比的手上，基连从这些先遣队那里得到了来自未来的科学技术，不仅如此，他还知道到了历史的发展变化，就连自己会被姬西莉亚暗杀一事也了解得一清二楚。于是他便趁姬西莉亚暗杀自己时采取假死的方式让自己从历史的舞台上消失了。避开世人耳目的基连在开始了对未来技术的研究和开发，而蕾吉奥和センチュリオ系机体就是未来技术的产物，基连将这些克隆人军队命名为“恶灵军团”。在拥有这些力量之后，基连又开始了他肃清人类的邪恶计划。



本关的首要任务是现将敌阵中的特里艾尔驾驶的トライア击破，这样就能使、特里艾尔重回我方阵营，特里艾尔回归后也同样不能掉以轻心，敌军全都具有打击整个小队的能力，一定要步步为营，否则敌人的一轮全体攻击就可能消灭掉我方的一支小队。

敌方机体	数量	机　师
センチュリオ	20	蕾吉奥
センチュリオ・レガートゥス	5	诺玛・蕾吉奥 蕾吉奥

过关入手：ハイグレードパーツ

Section 24a
未来的路标(未来への道标)

为了打倒最后的敌人基连，奥古的战士们踏上了最后的战场。基连的恶灵军团也在创世纪的中枢地带等待着他们的到来。出征前克隆人们的指挥者诺玛・蕾吉奥请求基连能允许她用"父亲"这个称谓来称呼他。基连答应了这个小小的要求。

一开始我方母舰会在敌方的全屏攻击下损失约四分之一的HP，一开始一定要注意保护好母舰的安全。建议首先从右下角或左下角的敌人开始入手，攻击时仍然是坚持彻底击破的方针，否则敌人的大范围回复会让战斗变得对我方很不利。这一关由于一开始就要以较少的SP值对付强大的敌人，因此会显得很吃力。几个固定的"交信"情节能够增加我方人员的SP值，一定要尽量完成，只要坚持过初期的紧张阶段，等到我方人员的SP值积累起来后就会好打多了。

敌方机体	数量	机师
センチュリオ	26	蕾吉奥
センチュリオ・レガートゥス	8	蕾吉奥
センチュリオ・コンスラーレ	3	蕾吉奥
发生事件后出现		
インペラトール	1	诺马・蕾吉奥

对话及事件
一开始我方母舰会损失约四分之一的HP
阿姆罗和敌人战斗
迪和敌人战斗
西格和敌人战斗
基拉、阿斯兰和敌人战斗
罗兰和敌人战斗
新阿卡玛和卡罗德交信
捷多和敌人战斗
贝拉和金克杜交信

在所有人的努力下，一台又一台センチュリオ倒下了，克隆人们的指挥者诺玛・蕾吉奥渐渐地动摇了。

诺玛："怎么会这样，难道我们会输？"

阿姆罗："这就是人的心所产生的力量！"

特里艾尔："不过多强大的力量，如果它只能给人带来悲伤的话，那它就是不该存在的东西。"

诺玛："我们对我们惟一的父亲的忠诚也不会输给你们的！"

诺玛驾驶着センチュリオ的最终形态インペラトール站在战场上。所有的人都感觉到了诺玛身上散发出来的惊人压迫感。不过大家也都意识到了诺玛对其他克隆人的指挥作用，都拼尽自己的全力向インペラトール发出了攻击。

在众人钢铁一般坚不可摧的斗志与友情面前，インペラトール终于停止了行动，倒在了战场上。

诺玛："我对父亲的忠诚还是输给了你们吗……"

特里艾尔："不是这样的，你对基连的忠诚非常执着，但那也仅仅是对一个人的感情而已，这是胜不过彼此信赖，彼此关爱的我们的。"

诺玛："是这样的吗……"

特里艾尔："你刚才都一直在以'我'自称，这就说明你们也和我一样，是人，而不是道具，更不是杀人的机器！"

インペラトール发生了强烈的爆炸，诺玛永远地消失在了亚金杜维的星空中。

"永别了，我的姐妹们……"

"看来这个世界也还是没有承认我。"基连也坦然地接受了失败的现实，按下了自爆装置的按钮。创世纪连同基连的野心一起，化为了宇宙的尘埃……

大战过后，迪亚娜把地球圈的统治权交还给了连邦，夏亚从众人的面前消失了，没人知道他的去向……

隐藏要素

リ・ガズィ/BWS的妙用

在本作中，リ・ガズィ/BWS是一部非常有趣的机体，利用这台机体的分解和改造的特点，可以用相对较低的成本和某些改造部件转换出高等级的改造部件。具体做法如下：

直接分解リ・ガズィ/BWS→ハイグレードパーツ★

グロムリン或ノイエ·ジェル＋ハイグレードパーツ＝α·アジール

分解α·アジール→サイコフレーム★

リ·ガズィ/BWS＋ハイザック系变换パーツ＝ガンダムMKⅤ

分解ガンダムMKⅤ→インコム★

标有★号的强化部件都是非常珍贵的，许多顶级的MS的改造都离不开这些部件。

部分隐藏关卡

EX Section 01：在Section 01中完成巴尼和克里斯的交信情节，然后在Section 04a结束后进入。

EX Section 02：在Section 05中完成西格和塞拉的"交信"情节。

EX Section 03a：在6回合内完成Section 06。

EX Section 04a：完成EX Section 02，并在Section 09后选择"このままティターンズと战う"。

EX Section 05：EX Section 02、EX Section 04a完成，然后在6回合内完成Section 13a。

EX Section 06a：EX Section 02、EX Section 04a、EX Section 05a完成，在6回合内完成Section 19a。

EX Section 04b：在Section 10b中让大天使号在6回合内脱出。

EX Section 05b：6回合内完成Section 11b，并且在EX Section 04b中用含有多蒙的小队击败东方不败和恶魔高达。

通关后不断进行索敌，就可以进入ENCORE关卡

宇宙路线通关后：

Section SP1a：逆袭のシャア

Section SP2a：メビウスの轮から

Section SP3a：忌まわしき记忆と共に

地上路线通关后：

Section SP1b：13番目の星座

Section SP2b：エンドレスワルツ

Section SP3b：デビルガンダム再び

Section SP4——Section SP7为两线共通

Section SP4：その暗の名は木星

Section SP5：ザビーネ反乱

Section SP6：燃える地球

Section SP7：人と继ぐ者の间に

游戏基本流程

Section 00 赞吉巴尔追击(ザンジバル追击)
Section 01 宿命的相会(宿命の出会い)
Section 02 相逢在宇宙(めぐり合い宇宙)
Section 03 所罗门的攻防(ソロモンの攻防)(前编＋后编)
Section 04a光之宇宙(光る宇宙)
Section 05 宇宙要塞阿·宝亚·库(宇宙要塞ア·バオア·クー)
Section 06 激震的宇宙(震える宇宙)
Section 07a 激突战域(激突战域)
Section 08a 奔腾的风暴(驱けぬける岚)
Section 09 黑色的高达(黑いガンダム)
Section 09 后选择"このままティターンズと战う"
Section 10a 月亮的另一面(月の里侧)
Section 11a 哈曼的嘲笑(ハーマンの嘲笑)
Section 12a 燃烧的地球(燃える地球)
Section 13a 吉艾尔和迪亚娜(キエルとディアナ)
Section 14a 穿越盐之湖(盐の湖を越えて)
Section 15a 达喀尔的灯火(ダカールの灯火)(前编＋后编)
Section 16a 月世界之门(月世界の门)
Section 17a 冲击的黑历史(冲击の黑历史)
Section 18a 宇宙海贼(宇宙海贼)
Section 19a 女性的战场(女の战场)
Section 20a 生命、逝去(命、散って)
Section 21a 驰骋在宇宙(宇宙を驱ける)
Section 22a 终末之光(终末の光)
Section 23a 苏醒的亡灵(苏る亡灵)
Section 24a 未来的路标(未来の道标)
Section 09后选择"ザフトのアラスカ军进攻を阻止する"
Section10b 暗之胎动(暗の胎动)
Section11b 吉艾尔和迪亚娜(キエルとディアナ)
Section12b 以正义的名义(正义の名のもとに)
Section13b 决意的炮火(决意の炮火)
Section14b 玻璃的王国(ガラスの王国)
Section15b 月世界之门(月世界の门)
Section16b 冲击的黑历史(冲击の黑历史)
Section17b 宇宙海贼(宇宙海贼)
Section18b 拉克丝出击(ラクス出击)
Section19b 螺旋的邂逅(螺旋の邂逅)(前篇)
Section19b 敞开的门(开く扉)(后篇)
Section20b 混迷的宇宙(混迷の宇宙)
Section21b 最后的胜利者(最后の胜利者)
Section22b 终末之光(终末の光)
Section23b 苏醒的亡灵(苏る亡灵)
Section24b 未来的路标(未来の道标)

机体改造系统图

- リック・ドム → 2 → ドム・グロ-スバイル → 3 → ドライセン
- リック・ドム → 5 → ドム・バインニヒッ → 3 → ドライセン

- ビグロ → 1 → ヴァル・ヴァロ
- ビグロ → 8 → アプサラスIII
- ヴァル・ヴァロ → 8 → ビグ・ザム
- アプサラスIII → 2 → ビグ・ザム
- ビグ・ザム → 7 → グロムリン → 13 → αアジール
- ビグ・ザム → 6 → ノイエ・ジール → 13 → αアジール

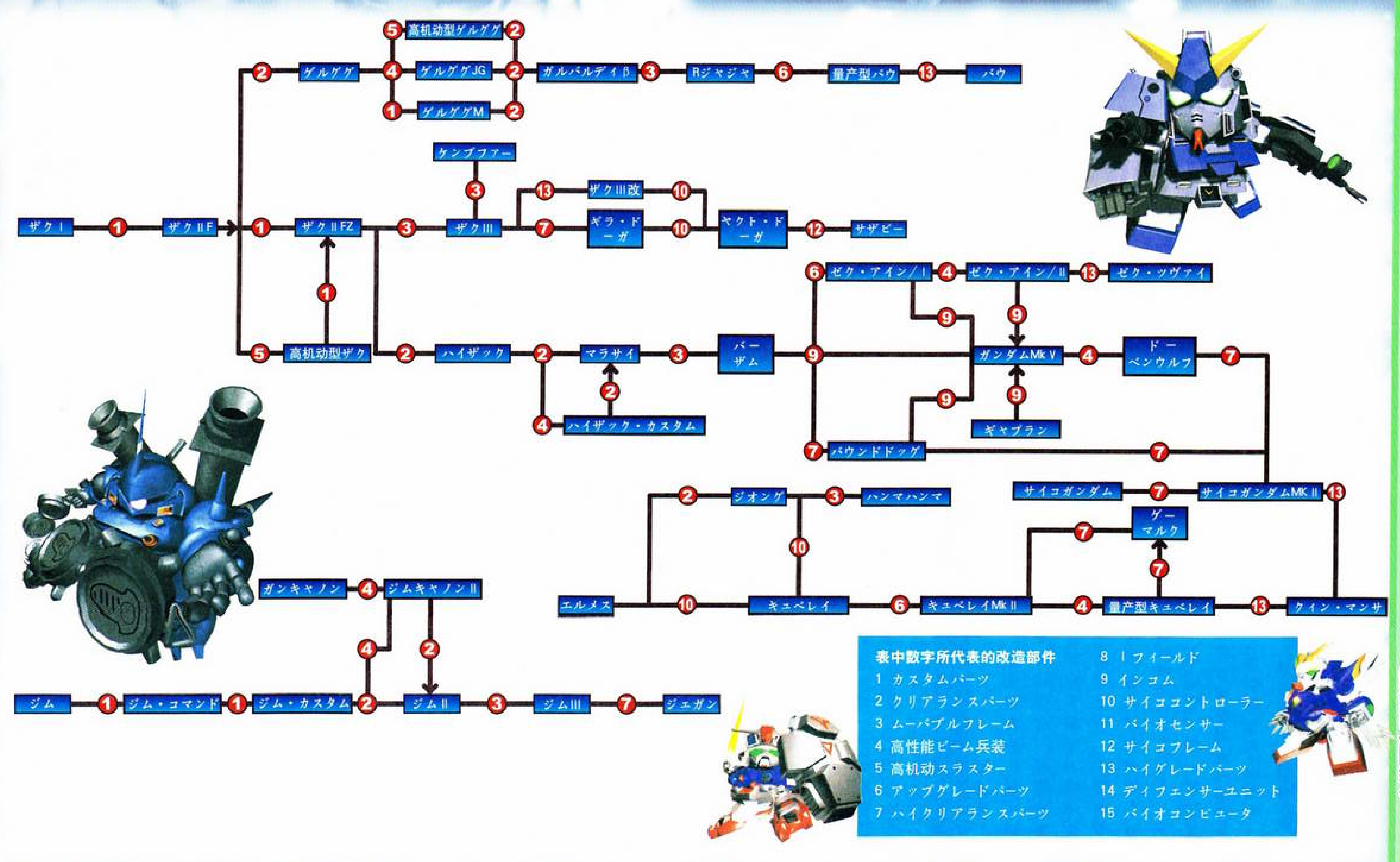
- メッサラ → 7 → パラス・アテネ → 11 → ジ・オ
- メッサラ → 6 → ガブスレイ → 11 → ジ・オ
- メッサラ → 2 → ハンブラビ → 11 → ジ・オ

- ガザC → 2 → ガザD → 6 → ガザE

- トーラス → 7 → ビルゴII

- ガンダム → 1 → MCガンダム → 2 → アレックスFA → 3 → ガンダムMK2 → 14 → スーパーガンダム
- MCガンダム → 5 → GP01 フルバニアン
- GP01 フルバニアン → 8 → GP03 デンドロビウム
- GP01 フルバニアン → 2 → ガーベラ・テトラ
- スーパーガンダム → 13 → 量产型F91
- スーパーガンダム → 15 → F91

- リック・ディアス → 14 → スーパーディアス → 3 → 百式
- リック・ディアス → 6 → メタス → 3 → 百式
- 百式 → 7 → フルアーマー百式改 → 11 → Zガンダム
- 百式 → 11 → Zガンダム
- Zガンダム → 13 → フルアーマーZZ
- Zガンダム → 7 → リ・ガズィ/BWS → 12 → νガンダム
- Zガンダム → 9 → スペリオルガンダム → 8 → Ex-Sガンダム



ザクⅠ
ザクⅡF
ザクⅡFZ
高机动型ザク
ゲルググ
高机动型ゲルググ
ゲルググJG
ゲルググM
ガルバルディβ
Rジャジャ
量产型バウ
バウ
ケンプファー
ザクⅢ
ザクⅢ改
ギラ・ドーガ
ヤクト・ドーガ
サザビー
ハイザック
マラサイ
ハイザック・カスタム
バーザム
ゼク・アイン/Ⅰ
ゼク・アイン/Ⅱ
ゼク・ツヴァイ
ガンダムMkⅤ
ギャプラン
バウンドドッグ
ドーベンウルフ
サイコガンダム
サイコガンダムMkⅡ
ゲーマルク
ジオング
ハンマハンマ
エルメス
キュベレイ
キュベレイMkⅡ
量产型キュベレイ
クイン・マンサ
ガンキャノン
ジムキャノンⅡ
ジム
ジム・コマンド
ジム・カスタム
ジムⅡ
ジムⅢ
ジェガン
表中数字所代表的改造部件
1 カスタムパーツ
2 クリアランスパーツ
3 ムーバブルフレーム
4 高性能ビーム兵装
5 高机动スラスター
6 アップグレードパーツ
7 ハイクリアランスパーツ
8 Ｉフィールド
9 インコム
10 サイココントローラー
11 バイオセンサー
12 サイコフレーム
13 ハイグレードパーツ
14 ディフェンサーユニット
15 バイオコンピュータ

《机战OG2》一周目零改造满熟练度通关研究

要说GBA近期最让人印象深刻的游戏，《OG2》也许会让你脱口而出。该作发售后在玩家间引起了很大的轰动，由于我寒假里没有时间，一直到了3月第2周才开始进行游戏，经过一周的时间后我完成了一周目零改造满熟练度通关。下面我和大家研究一下达到此挑战需要注意的一些问题。由于这次游戏为一周目游戏，所以文中如果出现错误的话，还望大家不要扔砖头啊，以下挑战的流程为第一条路线。

1.等级

在达成挑战的过程中，等级是一个很重要的环节。等级和精神等其他能力成正比，等级越高我方的优势就越大。也许那么几点SP值在正常游戏情况中不是那么重要，但在零改造的游戏状况下就足以决定着一场战役的胜利，尽可能地使用精神和地图武器提高我们的平均等级吧，这也是提高敌方等级的惟一办法。本次通关的平均等级为55级，在挑战中还算及格吧。

2.芯片的选择

和全改通关不同的是，零改造通关中我看中的并不是钢之魂、高性能电子头脑、勇者之证等BT芯片，这些在和那些强力BOSS"会面"时是没有任何实用价值的。在我眼里，EN上升50/100/200、每回合回复EN10%的芯片和回复残弹、HP等普通芯片更有价值。像绝对主力的SRX只有200左右EN，而发动一个合体技就要消耗100的EN，这样是不足以和HP动辄几十万且带有HP小回复的BOSS周旋的，在准备了这类芯片后可以勉强解决这个问题，随时注意回复这些强力机师的EN很有必要。

3.援护

尽可能"完美"地利用援护关系，在不改武器的情况下，这是击败某些HP不高时就逃跑的BOSS的惟一办法。其中的典型的例子就是38章的BOSS，他在 HP低于30000时就会逃跑。击败他就可得到在我看来零改中最难的一点熟练度。(说到这个BOSS，当时我能击落他有一定的运气成分，如果他是HP31000逃跑的话那么我也没有办法了，汗……)

4.善用合体技和后勤角色



由于最终BOSS有"歪曲フィールド"这种BT的能力，除合体技以为所有的攻击都是50%的伤害，只有在使用了"直击"或合体技的情况下才可以全额伤害，但全机师中有"直击"精神的也就那么几个，那么用合体技攻击

表1

名字	优先习得技能	余下PP值分配
キョマスケ	SP回复、集中力	提升格斗能力
エケセレソ	SP回复、集中力	提升射击能力
リエウズイ	SP回复、援护攻击	提升格斗能力
ライ	SP回复、集中力、增加SP	继续增加SP
アヤ	SP回复、集中力、增加SP	继续增加SP
シヤイン	SP回复	提升格斗能力
ラトウーニ	SP回复	提升格斗能力
レーシエル	SP回复	提升射击能力
ゼンカー	SP回复	提升格斗能力
マイ	集中力	提升射击能力
アラド	SP回复	提升格斗能力
ゼオラ	SP回复	提升射击能力

BOSS就是最好的方法了。最终战的出战角色应以有合体技、直击的机师为主，这对集中削耗BOSS的HP是非常重要的。说完攻击主力后要讲一下辅助系的机师，他们在挑战中可是有举足轻重的地位的，没有他们的再动、激励、期待是不可能通关的，要知道"后勤"也是很重要的。

5.主战角色能力培养推荐

表1是一个零改造中不错的合体技机师习得技能表。其他主战角色可以每人一个SP回复道具就可，如果是板凳队员的话就把PP加到他们擅长的能力上吧。(射击和格斗)

※表2给出了一个最终章出战角色芯片装备推荐表。(我的出战角色)

表2

名字	机体	装备芯片
キヨマスヶ	专用机	回复残弹芯片
エケセレソ	专用机	回复残弹芯片
リエウズイ	专用机	增加200 EN芯片
ライ	专用机	无(只使用他的精神，不要芯片)
アヤ	专用机	2个回复50 SP的芯片
シヤイン	专用机	回复残弹芯片
ラトゥーニ	专用机	回复残弹芯片
レーシエル	专用机	增加100 EN的芯片
ゼンヵー	专用机	增加100 EN的芯片
マイ	R－GUN	增加50 EN的芯片
アラド	专用机	增加50 EN和回复50 SP的芯片
ゼオラ	专用机	增加50 EN和回复50 SP的芯片
ウサキ	专用机	回复残弹芯片
アルフィミイ	专用机	SP完全回复芯片
ラーダ	ダシュペソスト	SP完全回复芯片和3个回复50 SP芯片
レフーチ	母舰	2个回复50 SP的芯片

(剩下的角色可以随意装备芯片，他们的EN够用。)

6.最终BOSS的具体战法

要达到零改通关的最重要条件就是击败最终BOSS，而只要达到满熟练度后，那么最终BOSS的等级就有LV80，玩家要面对的是他370的命中和400多的回避，还有550000的HP、每回合55000的HP回复、"歪曲フィールド"等能力。合理地利用精神是击败BOSS较为关键的一点。下面说说最终章的打法吧，最终BOSS会强行向右下角移动，所以需要用4名角色把他围起来，不过要注意BOSS的地图武器，配合他370的命中能躲闪的可是不多，所以包围他之前要用几个回避高的机体诱使他使出地图兵器才行。解决那些HP 120000的敌机，之后会出现增援的几架敌机，全灭杂兵



且等BOSS地图武器用完后，就可以把他围起来了。所有角色使用最强武器＋热血＋必闪顺序攻击BOSS(个别角色还要使用必中)，只要合理使用合体技以及"期待"、"补给"、"再动"等精神，3个回合足够干掉最终BOSS，零改满熟练度通关完成。



《OG2》可谓目前为止掌机上《机战》的最强作了，最近网上传闻GBA上还将推出《机战D2》，但真伪难辨，如果是真的那就太令人期待，当然我更期待NDS和PSP上的《机战》新作。在《机战》新作推出之前，我们不妨尝试一下旧作的"零改造"玩法，这是对自己水平的极大挑战，你会发掘出游戏新的乐趣。

文 NW旅团 auger 编 铭风

《模拟大楼SP》初期赚钱规划浅析

这款游戏就掌机而言算是比较有创意的游戏了，玩家在游戏中扮演的是一个大楼的经营者（当然，大厦是自己盖的了），经营好了来的人就会增多，相应的大厦的级别也就会上升，但是要想得到前面所提到的人数问题，最重要的就是要有本钱！俗话说："有钱能使鬼推磨"只要你有钱盖什么不行啊，到时还用为"人不增加"而犯愁吗？（只是游戏里），下面我就小小地分析一下初期大楼赚钱的问题。

1. 综合大楼

要想赚钱，就一定要先了解大楼初始时期的基本状况。一上来玩家会得到一亿五千万元(注意这是日元，十分不经花)，能够将左边和右边各扩建到18幅，扩到36幅后此时还剩14490万元，对于初期一星大厦而言，能赚到钱的只有3个建筑：办公室、住宅、快餐厅。以下是这三个建筑的比较：



建筑名称	建造费用	标准收入	支付方法	容纳人数	占地面积
办公室	400万/个	100万	下一季度初付钱	6人	6幅
住　宅	800万/个	1500万	一次性	4人以下	10幅
快餐店	800～1000万/个	40万	每天	不限	14幅

从这个表乍看一眼，似乎住宅的收入最高，但是需要注意的是它的付款方式是一次性的，也就是说一次给完你钱就算完事了，并且住宅十分不稳定，因为它的评价限制太多，旁边盖办公室会减评价，旁边建快餐厅会减其评价，客流量过多会减其评价，而评价一旦降到一定程度，那些住宅里的人便会因为不满而退去这个房子，这样你一下子就会亏很多钱，所以说要建住宅就要整层全是，但是这样规划是绝对不划算的，并且要建住宅，就一定要建"垃圾处理场"，抛开起建设费用75万不说，每个季度还要白白交上10万元的维持费，这多不值，赚钱的宗旨就是要把消耗降到最低！以下便是一些关于初期规划的数据：

扩建完后的钱：14490万元

扩建完后的钱-电梯×2-警备室×1-清洁室×1=8965万元

电梯之所以在这里建两个是为了给后期的规划作铺垫，当然1个也可以，但放置的位置就会有些牵强了，警备室的警员在初期1个就够，清洁室的保洁人员2个即可，剩下的8965万元假设全部投入建设东西：

8965万元可造22个办公室，还剩下165万元，总占幅132幅，可盖到四层。

8965万元可造11个住宅，还剩下165万元，总占110幅，可盖到4层。

8965万元可最多造餐厅10个，最少8个，还剩下165万元，总占112～140幅，可盖到四层。

按只单一建造的最低收入来算，全是办公室一季度能赚2200万元，全是住宅能赚16500万元，全是快餐厅480～600万元。这样看上去还是住宅一次赚得多，但是我们所要的并不是一次性的暴利，而是要长久性的积累，并且住宅的种种限制直接会影响到我们后期的规划问题，运气不好了还会出现很多退房的情况，这对于手头没有足够现钱的玩家来说会是个很大的打击，这样进度一下就被拖慢了，要是全建快餐厅的话，从设计上讲很不合理，快餐厅可以建在地上和地下，而如果全造快餐厅，那么后期出现停车场、餐厅、商店以及地铁、电影院等就没地方了，并且收入上就按每天60万元来算也是很少的，并且它的收入也是很不稳定的，所以对于初期而言建一个就够了，我个人认为最好先建在第一层，因为这既便利，对后期新建筑的安置也有利。我个人认为办公室对于赚大钱而言是划算的，不仅收入稳定，而且就算办公室的评价再低也没关系，只要有人进去办公就一定要付钱，就算走了人，下个季度也一定会有人搬进来，但是住宅一旦评价低就完蛋了。在这里我推荐给广大玩家一个赚钱的好方法：在等人把办公室都占满后马上把其价格调到最高，这样下个季度的时候收入就会很

多，反正人走了还会再来的。虽然这样做侵犯了消费者的权益，但是游戏毕竟还是游戏，既然有漏洞就一定要利用。

从其他方面来计算：6个住宅的占地面积相当于10个办公室的占地面积。而花费的钱一个是4800万元，一个是4000万元。可增加的最大人数一个是24人，一个是60人。这样比较看来，建住宅是绝对的走死路，建成办公室式的大楼利益才高。我个人认为以后要建就建办公室，积少成多，到最后一个季度收入达到2～3亿是不成问题的！

其它方面：在初期时厕所是不可忽略的，在一层和二层各建一个即可，对于每天都要付钱的警备室和要维持费的建筑而言，我们一定要高呼效益最高最好，消耗降到最少最好的口号。

2. 商业大楼

这个模式比较特殊，一上来就可以把地方扩大到最大，而且初期的建筑也有很大的变动，办公室以及住宅都没了，取而代之的是单人客房和双人客房，同时还加入餐厅和自动贩卖机。虽然单人房和双人房的付款方式变成了每天付款，但初期的钱建不了多少客房，所以收入自然十分的低。这里就更要求玩家精打细算了。至于快餐厅在前面已经分析过了，现在我便分析一下单人与双人客房之间的差异：

建筑名称	建造费用	标准收入	支付方法	容纳人数	占地面积
单人房	200万／个	20万／天	每天	1人	4幅
双人房	500万／个	30万／天	每天	2人	6幅

假设一上来就把地方扩到最大则有60幅，此时金钱就剩下12900万元。

12900－电梯×2－厕所×1－客房清洁×1=8300万元。

而对于初期收入不多的情况下建一个快餐厅是应该的，8300-1000=7300万元。这剩下的7300万元要是全部都用到建客房上就要好好规划了。

全建单人客房：7300万元能建36个单人客房还余下100万元，按最低收入可赚720万元。

全建双人客房：7300万元能建14个双人客房还余下300万元，按最低收入可赚420万元。

再进一步分析：

6个单人房的占地面积相当于4个双人房的占地面积。花费分别为1200万元和2000万元，可增加最大人数分别为6人和8人。抛开占地面积的等式不算，假设同样花费2000万元时，可造10个单人房，增加人数10个，可收入200万元/天。而双人房则只能造4个，增加8人，收入仅为120万元/天。



由于扩建每层时也需要费用，所以7300万元时不可能全用在建客房上的，并且每间双人房的收入也不过比单人房的最高收入多5万元，在客房量少的情况下收入几乎与上述分析的差异不大，所以我个人建议玩家在初期建成单人房，这样效益才会高，至于付钱还是用老方法：等客房都注满了后，再把价格调到最高，这样每天的收入会高一些。

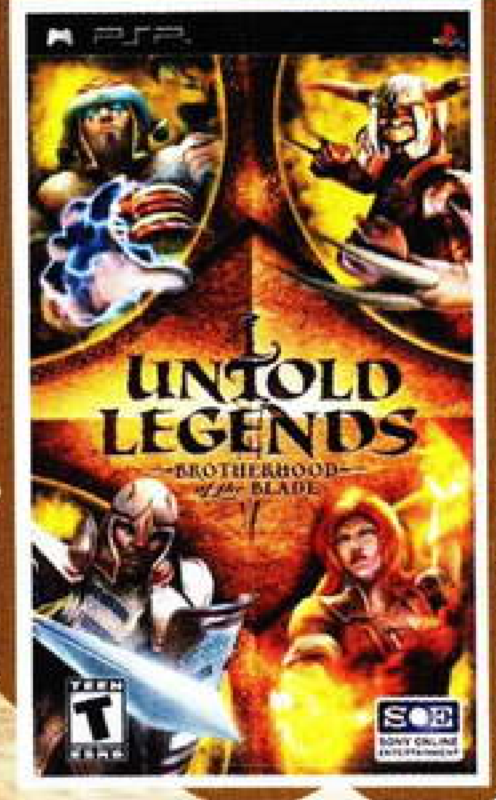


其它方面：我个人认为一上来要建餐厅最好建在地下靠着左边或右边建，这样可以为后期的3个电影院，一个地下铁和一个喷泉作铺垫，防止最后的地方不够建造，当然还是要留出一边以后建停车场，由于这次的建筑里没有办公室，所以建3～4个停车场　给后期的VIP用就可以了。

至于办公室的清洁工实在是没必要去建造，不仅要花钱，还要付维持费，这不等于浪费么？只要建客房打扫就可以了，而对于初期而言，一个清洁工即可。厕所最好在一层先建一个，以后有了钱再建。由于初期客流量不多，所以自动贩卖机是可有可无的，等建满4层后再建自动贩卖机也不迟。

结束语：分析了那么多，可能多多少少会有遗漏的地方，但是相信对于玩家来说这多少还是有点用处的吧，那么就快拿起手中的GBA，加入经营者的行列当中吧！

文 NW旅团 ransoma 编 马修



未名传奇：刀锋兄弟会

装备字符前后缀研究

对于《未名传奇：刀锋兄弟会》这样一款仿《DIABLO》系列的美式ARPG来说，装备的获得都是随机的，且每款装备都会有不同的名字组合。游戏中，一款比较完整的装备名字是采用"第一前缀＋第二前缀＋该装备名称＋后缀"的方式组成，游戏中获得的宝石、石板和图腾都是用来合成装备的后缀。双前缀和后缀对于装备数值的修正是各不相同的。笔者做了一下相关研究，把游戏中出现的第一前缀和后缀总结成表，方便大家对极品装备进行识别和收集（第二前缀的研究见表后的相关说明）。

第一前缀数据表

第一前缀，即装备最前面的那个英文字符。所有数据百分比的修正对象，都是该装备不含第一前缀时的标准数值。

表一





对武器装备的数据修正

名称	对最小伤害值的修正	对最大伤害值的修正	对武器重量的修正	中文直译
Ruined	-20%	-20%	10%	损毁的
Faulty	-20%	-20%	0%	不完善的
Weak	-20%	0%	0%	钝的
Worn	-10%	-10%	5%	旧的
Fine	10%	10%	-10%	锐利的
Superior	20%	20%	0%	优良的
Exquisite	20%	20%	-20%	精良的
Fierce	0%	40%	0%	野蛮的
Heavy	0%	0%	20%	重的
Light	0%	0%	-40%	轻的
☆Warped	0%	0～-5	0%	弯曲的
☆Dependable	+2～17	0%	0%	可靠的

表二

对防具装备的数据修正

名称	对于防御力的修正	对于防具重量的修正	中文直译
Ruined	-20%	10%	损毁的
Faulty	-20%	0%	不完善的
Worn	-10%	5%	旧的
Fine	10%	-10%	锐利的
Superior	20%	0%	优良的
Exquisite	20%	-20%	精良的
Heavy	0%	20%	野蛮的
Light	0%	-40%	轻的



表一里，有☆符号的Warped和Dependable两个前缀所对应的数据并不是一个具体的值，而是一个范围，其变化的大小，是随着第二前缀的变化而产生变化的。游戏中，装备的第二前缀表示制造装备的材料或是装备的属性，第二前缀的变化是根据玩家的等级变化的。笔者将游戏中见过的第二前缀记录了下来，通过研究发现，这些前缀和第一前缀不同，它们不存在具体或是标准的对装备数值的修正，只有一个大概的范围，举个例子：STONE这个前缀，在笔者第一次见到的时候，它将一把单手剑的最小伤害值和最大伤害值提高了100%；而第三次看到它时，它把同样一把单手剑的最小伤害和最大伤害分别提高了280%和300%。其他的前缀也一样，甚至在不同的前缀之间无法进行精确比较。尽管玩家的等级提高以后可以出现新的一些前缀，但是有些前缀出现的等级阶段跨度很大，比如：BLOODORE这个前缀，可以说玩家在5级以前几乎是见不到它的，只有到了5级以后，基本上在7级左右的装备上开始出现；但是IRON就不一样，玩家开始游戏后，只要反复使用S/L大法，就能见到很多次，笔者当时等级11级的时候，也见到了带有IRON前缀且数值不俗的装备。此外，有些前缀玩家只能在某种类型的装备上见到，如BLACKSTONE，50级时，笔者在CON－VINCER等这类单手锤上见过无数次，但是在最厉害的单手剑之一WARBLADE上却从来没有遇到过。



宝石合成装备后缀及附加效果表

以下的宝石均是能从商人那里买到，或是杀死敌人后从其身上获取。

表三

与武器合并产生的后缀及效果表

宝石名称	产生的后缀	增加的伤害属性	附加效果	附加效果详解	对会心一击几率的修正
Fire Ruby	Flame	Fire(火)	Flame Circle	发出若干火圈对敌人造成一定伤害。	Slightly Increase少量提高。
Cold Sapphire	Frost	Cold(冰)	Freezing Strike	短时间内冰冻住敌人，使其无法行动。	Slightly Increase少量提高。
Lambent Crystal	Energy	Lightning(闪电)	Energy Charge	回复一定量的MP。	Slightly Increase少量提高
Virtue Stone	Justice	Cold(冰)	Healing Wind	回复一定量的HP。	Slightly Increase少量提高。
Ferrous Stone	Brutality	无	Berzerk	瞬间提高对敌伤害值，持续时间短。	Slightly Increase少量提高。
Scorched Skull	Ash	无	Direct Fire Damage	给予敌人直接的火属性魔法伤害。	Slightly Increase少量提高。
Umbral Skull	Earth	无	Slow	减慢敌人速度。	Increase一定程度提高。
Vile Skull	Malady	Poison(毒)	Envenom	使敌人中毒	Slightly Increase少量提高。
Wind Totem	Wind	无	Force Blast	发出能量冲击波，将敌人击飞。	Slightly Increase少量提高。
Storm Totem	Gale	无	Trepidation	使敌人害怕，远离角色。	Slightly Increase少量提高。

表四

与防具合并产生的后缀及效果表



宝石名称	产生的后缀	作用	作用详解
Fire Ruby	Flame	+5 Fire Res	加5点火防。
Cold Sapphire	Frost	+5 Cold Res	加5点冰防。
Lambent Crystal	Light	+5 Dex	加5点敏捷。
Virtue Stone	Justice	+8 Str +8 Int	加8点力量和8点智慧。
Ferrous Stone	Might	+5 Str	加5点力量。
Scorched Skull	Ash	+10 Health	加10点HP。
Umbral Skull	Shade	+3 to All Res	全防加3点。
Vile Skull	Malady	+3 Poison Res	加3点毒防。
Wind Totem	Discipline	+10 Int	加10点智慧。
Storm Totem	Gale	+3 Stancrease Critical Ht%	加3点耐久，一定程度提高必杀几率。

非合成类装备后缀及附加效果表

以下两表所列的装备都无法用宝石与装备合成，表中所列的是非合成类装备的后缀及附加效果，其中角标图案指的是装备上显示的合成宝石种类的图案。

表五

武器类后缀及效果表

后缀名称（角标图案）	增加的伤害属性	附加效果	附加效果详解	对会心一击几率的修正
Blight(Umbral Skull)	Magic	Reduced Enemy Strength	降低敌人的力量，减轻敌人的攻击力和造成的伤害	Slightly Increase少量提高。
Ice(Umbral Skull)	Cold	Ice Shot	对敌人发出冰魔法。	Slightly Increase少量提高。
Poison (Lambent Crystal)	Poison	Noxious Fog	对敌人发出毒雾。	Slightly Increase少量提高。
Static(Wind Totem)	无	Lightning Harmshield	生成一个护盾，防止敌人的电属性伤害。	Slightly Increase少量提高。
Stone(墨绿色甲虫)	无	Stone Grip	短时间内石化敌人，使其无法行动。	Increase一定程度地提高。
Infection(绿色甲虫)	无	Area Poison Damage	区域性的毒属性攻击。	Slightly Increase少量提高。
Fire(红色水晶)	Fire	Fire Storm	发出火魔法攻击敌人。	Increase一定程度地提高。

表六

防具类后缀及效果表

后缀名称(角标图案)	作用	作用详解
Heat(Fire Ruby)	+3 Fire Res	加3点火防。
Flame (Fire Ruby)	+5 Fire Res	加5点火防。
Inferno(Fire Ruby)	+10 Fire Res	加10点火防。
Chill(Cold Sapphire)	+3 Cold Res	加3点冰防。
Frost(Cold Sapphire)	+5 Cold Res	加5点冰防。
Ice(Cold Sapphire)	+10 Cold Res	加10点冰防。
Friction(字符石板)	+3 Lightning Res	加3点电防。
Flux(字符石板)	+5 Lightning Res	加5点电防。
Thunder(字符石板)	+10 Lightning Res	加10点电防。
Malady(Vile Skull)	+3 Poison Res	加3点毒防。
Toxin(Vile Skull)	+5 Poison Res	加5点毒防。
Poison(Vile Skull)	+10 Poison Res	加10点毒防。
Arcana(红色甲虫)	+3 Magic Res	加3点魔防。
Chanting(红色甲虫)	+5 Magic Res	加5点魔防。
Mysticism(红色甲虫)	+10 Magic Res	加10点魔防。
Shade(Umbral Skull)	+3 to All Res	全防加3点。
Shadow(Umbral Skull)	+5 to All Res	全防加5点。
Ash(Scorched Skull)	+10 Health	加10点HP。
Cinders(Scorched Skull)	+20 Health	加20点HP。
Smoke(Scorched Skull)	+30 Health	加30点HP。
Power(蓝水晶)	+10 Power	加10点MP。
Flowing(蓝水晶)	+20 Power	加20点MP。
Channeling(蓝水晶)	+30 Power	加30点MP。
Might(Ferrous Stone)	+5 Str	加5点力量。
Muscle(Ferrous Stone)	+10 Str	加10点力量。
Strength(Ferrous Stone)	+20 Str	加20点力量。
Cunning(Wind Totem)	+5 Int	加5点智慧。
Discipline(Wind Totem)	+10 Int	加10点智慧。
Control(Wind Totem)	+20 Int	加20点智慧。
Light(Lambent Crystal)	+5 Dex	加5点敏捷。
Brilliance(Lambent Crystal)	+10 Dex	加10点敏捷。
Glowing(Lambent Crystal)	+20 Dex	加20点敏捷。
Gale(Storm Totem)	+3 Sta Increase Critical Ht %	加3点耐久，一定程度提高必杀几率。
Tolerance(Storm Totem)	+5 Sta	加5点耐久。
Fortitude(Storm Totem)	+20 Sta	加20点耐久。
Endurance(Lambent Crystal)	+8 Str、+8 Sta	加8点力量和8点耐久。
Repose(Lambent Crysal)	+8 Int、+8 Sta	加8点智慧和8点耐久。
Fitness(Lambent Crystal)	+8 Str、+8 Dex	加8点力量和8点敏捷。
Guile(Lambent Crystal)	+8 Int、+8 Dex	加8点智慧和8点敏捷。
Vitality(Lambent Crystal)	+8 Sta、+9 Dex	加8点耐久和9点敏捷。
Justice(Virtue Stone)	+8 Str、+8 Int	加8点力量和8点智慧。



1 挨打心得

闯过多次迷宫、经历了无数的刀光剑影，笔者发现了一个攻击时应该注意的问题，就是尽量不要把自己的后背留给敌人乱砍，否则受到的伤害要远大于正面所受的攻击。在角色攻击敌人的时候，自身也要注意活用防御，BLOCK可以大大减少敌人对角色造成的伤害。时机得当，还会出现0 伤害的完全BLOCK。





2 武器防御使用心得

武器的攻击范围和速度，取决于装备栏里所占的长度，各不相同。武器越长，攻击范围越广，但速度就明显缓慢些。笔者个人认为游戏中对于双手武器和单手武器的设定有不平衡之处：有些单手武器的攻击力明显与极品双手武器差距不大，甚至还要高，这样的设定非常不合理——对于一个双手使用



武器的角色来说，他(她)没有盾牌，也就降低了一定防御力，这样的牺牲换来的应该是大大的攻击力和伤害；而单手武器的角色有了盾牌，防御上要比双手武器角色占优势，所能达到的攻击力应该低于双手武器角色。但由于游戏中武器设定得不合理，使单手武器角色产生了与双手武器角色同样的高攻击力却没有牺牲其他能力。

此外，对于骑士等能使用二刀流的角色，建议还是使用二刀流，因为游戏的另外一个不合理的设定，就是防御力的差距不明显——笔者曾经试验了N次N个等级不同的角



色，为的是研究全身防具与“裸奔”对于损失HP的差距，结果发现虽然防具的装备能减少角色HP的损失，但这个差距并不是十分明显，尤其是对于骑士，盾牌的防御效果很不理想(防御加50的兄弟会的盾牌更是失败)，所以与其装备一个防御作用不强的盾牌，不如换成一把高攻击力的单手武器，这样一来，角色所能造成的伤害值几乎可以达到原来的2倍。(一般为1.6到1.8倍左右，若是两把同样数值的武器，则攻击力是原来的1.93倍。)



3 武器附加效果心得



对于武器上的附加效果，前面笔者已经给出了“表三”和“表五”作为参考。需要说明的是，游戏中对于武器附加效果的发出，似乎是存在着熟练度的设定——使用该武器的时间越长，附加效果就越容易发出，这点对于由宝石与武器合成的效果上尤为明显。

根据多场战斗经验，笔者认为Lambent Crystal和Virtue Stone这两种宝石所带的效果比较实用，前者是回复MP，后者是回复HP。对于经常使用特殊技能的角色，MP回复必不可少；而HP的回复最大能达到给敌人所造成伤害值的一半，如果玩家的攻击力可观，那么HP的回复量将相当惊人。而石化和冰冻虽然能暂时困住敌人，阻止其行动，但由于持续时间较短，实用性就打了折扣。对于其他产生魔法攻击的，笔者认为真正要是攻击力高了，也就不在乎这点魔法产生的伤害，何况魔法的发出并不是经常出现。至于能量冲击波这种带有击飞效果的，玩家们自己就根据自己的需要去合成吧。





4 迷宫变化心得

迷宫的变化虽然是随机的，但并不完全像“《DIABLO》系列”一样。每次RESTART STORY的时候，初始迷宫会产生一些结构上的变化，而CONTINUE和反复进出迷宫，变化之处只在于敌人的位置。

最后要说的是，尽管存在着诸多设定不合理的地方，但是无论从画面效果，还是游戏耐玩度上来说，《未名传奇：刀锋兄弟会》还是一款不错的A·RPG游戏。尤其是那些喜好《DIABLO》为代表的美式A·RPG的玩家们可以好好地享受一下游戏所带来的乐趣。







文 业余杀手&头文字A 编 铭风

《洛克人ZERO4》小游戏全研究

GBA末期的大作《洛克人ZERO4》推出以一月有余，相信大家早已通关，但不知道小游戏是否已经收集齐。这次Capcom在小游戏的设计上还是很有诚意的，结合了本作新加入的武器捕捉系统设计了7个各具特色的小游戏，而且保持了该社一贯的良好手感和高难度，每一个都值得精心研究。这次就由"热血最强"中后两次极限过关的演示者来讲解一下挑战极限成绩的心得吧。（由于消方块随机性太大，很难达到极限，所以影像中没有收录。）



除草

这是一个非常考验玩家反应的小游戏，由于草的生长过程中，在不同的生长阶段拔除所得的分数是不同的。草苗到长成这个过程中的分数分别为4～1分不等，所以要想取得高分，就需要做到手疾眼快，尽早将草拔除。

在除草的过程中，还会出现其他两种分值较高的植物（见图），尖头花的分数从草苗到长成分别为：6分、4分、2分。而方头花为：5分、3分、2分，同样要快速拔除。此外，再将这两种植物拔除后，场景中还会飞来昆虫，将其赶走可获得10分，但是如果被碰到会被扣去3秒时间。



开始后，要迅速除掉已经长出的4棵草。然后，在场景中等待新草长出，由于开始时草的生长速度较慢，所以可以尽量在草还处于4分状态时就将其拔除，以提高得分效率。不过，在倒计时30秒后，草的生长频率会提高大约一倍，这时就很难迅速除掉新长出来的草，为了继续保持较高的得分效率，可以利用场景中同屏只能长出4棵草，并且两棵草不会在同一个地点长出的特点，故意留下两棵草不拔，从而相当于降低了草的生长频率，可以继续只拔4分状态的草。而留下的两棵草最好是挨在一起或在版边的，这样不会影响到拔其他新长出的草，同时还能有效地缩小草生长的范围。



投篮

这个小游戏需要较好的节奏感。要想取得好成绩，当然是要将连续出现的球一个不落地投进篮筐，要熟练地反复抓球→起跳→投球的操作，稍有迟疑节奏就会被打乱，从而错过抓球丧失得分的机会，碰到球更会被扣掉3秒钟的时间。投篮时会根据位置的远近不同得到2分和5分，连续投中5分球得分值就会提高，连续投中5次就能达到最高得分——10分。此外，在球的出现过程中还会有大球干扰，大球不能抓取只能躲开（就算能投出去好像也只会把篮筐堵上），由于跳跃的高度不同，也会对节奏有影响，需要注意。大球一般每隔九个小球就会出现一次。而倒计时到20秒后，篮筐就会开始上下移动，增加了投球的难度。而且得分也会根据篮筐的高度发生相应的变化，无论前面是否已经连续投中，在篮筐最低时投进都得2分，只有在中高位置投中才会累记得分，所以需要调整投篮节奏，改为抓球后，跳起躲开下一个球并在空中投篮，同时需要注意在跳起后对投篮时机作相应的调整：篮筐在高位时就稍晚出手，中位时不变。但这样做就会浪费很多得分的机会。其实只要在投篮时向后退一步就可以在最底位投中也取得累计得分，只是需要不断调整位置，以保证在篮筐位置不同时也能连续



▲这个位置就是5分线。



▲篮筐低位时的5分线。

命中，所以难度会相应提高。最后，在游戏期间出现的球数是固定的，为50个。所以只要不出现失误就可以达到极限成绩，其分数为：485。

劈木头

十分有趣的小游戏，利用最强的武器：斧头来劈开落下的木头。木头以三个为一组出现，全部劈开后才会落下新的一组，而每隔三组后会在下一组中随机位置出现一枚炸弹，如果被炸到就会被扣去三秒钟的时间，一定要注意躲避。此外炸弹不会出现在最后一个被劈开的木头的位置，所以在两组木头衔接时并不需要移动位置，可以等在原地将木头劈开，只是木头在空中时并没有判定，得等其落地后才能劈开，如果劈空，斧头会因为劈到底座而产生较大的僵直，浪费很多时间。劈柴时会有劈正和劈歪两种判定，劈歪得2分，而劈正不但会得5分还会累积连击数，连击数的增加会改变劈正木头后的得分，连击数每加一得分就会跟着加一，最高会增加到10分，到这样以后每劈正一次就可以得到10分，是取得高分的关键。而且连击数并没有时间限制，途中只要不出现劈歪或劈空就不会中断。因此劈柴时只要不着急，控制好站位连续劈正，即使不使用冲刺突破游戏的内置记录也非常容易。但要想进一步提高成绩就要有一点冒险精神，下面介绍一种可以



▲利用空中转身可一次劈开两块木头。

▲100杀阵达成。

大幅提高成绩的方法：首先站在能够劈正木头的位置上垂直起跳并立刻挥斧头，待劈开木头后立刻转身，然后在空中调整好位置，利用斧头较长的攻击判定持续时间，在落地后再劈开一块木头，这样就可以在一次挥斧头的过程中劈掉两块木头。不过由于木头劈正和劈歪的判定较为接近，所以这种方法需要非常精确地操作和练习才行，熟练掌握后。可比正常方法成绩提高约30%，笔者目前取得的最好成绩以接近1000分，但并不是极限，相信大家能够突破1000分大关。

救火

最为爽快的一个小游戏，得分速度奇快，很容易就可以突破千分大关。场景中有三个平台，中央的平台会窜出三排火焰，两侧则会窜出两排火焰。火焰最高可以烧到三层，其中扑灭最上层的火焰只能得到一分，中间的为两分，扑灭最下层的火焰能得到三分，而且最下层的火焰判定出现较早，在没有看到之前就可以扑灭，所以要想取得高分最好的方法就是站在一个地方连续扑灭最下层的火焰，而这个地方当然就是两侧的平台，这样可以充分利用水枪的威力，每一次射击正好能扑灭中央平台的三排火焰，提高得分的效率，当然也不能在同一个地方站得过久，因为掉落到岩浆中或被上窜的火焰烧到都会损失3秒钟时间，所以要掌握火焰的判定范围，在被火焰烧到之前及时离开，跳到中央平台，并顺势将对面平台的火焰扑灭，再跳到上面回身继续扑灭中央平台的火焰，如此反复。而倒计时30秒后，火焰上窜的速度会加快，需要注意。大概每得100分左右场景中就会飞过一只蝴蝶，由于蝴蝶只需一发就可以消灭并取得10分，所以在灭火的同时，要尽量将其消灭，但需要注意不要被其碰到，否则，同样会损失3秒钟时间。



▲火焰的判定并不大。



▲蝴蝶分值很高，不要错过。

赶精灵

十分乏味的小游戏，不过为了取得最后一个小游戏，至少也要先打破游戏的内置记录才行，但这也有一定难度。紫色精灵被驱赶的方向是其与ZERO手中光源的连线方向，所以想要让精灵前进，就要尽量让光源与精灵保持在同一高度，但是由于地形的影响，这一点很难做到。判定很严谨，微小的偏差都会令精灵的方向出现偏差，如偏向上方还可以利用跳跃将其赶回，偏向下方的话，精灵就会进入地面，



▲这就是ZERO家惟一的家用电器。

这时就只能等待精灵自己移动回来……由于光源的持续时间不能控制，一旦精灵的方向出现偏差，最好立刻转身，使精灵不被光源持续照射，以免出现较大的偏差，尽快让精灵自己调整好高度，以节省时间，再继续前进。好在游戏的场景是固定的，只要熟悉几个地形的通过方法，就能提高成绩。

抢道具

比较简单的一个小游戏，收集地上的五个道具。能量由小到大分别为1、2、3分，命为5分。而掉下的障碍消灭后可得8分。本游戏的得分很怪，道具得分乘以取得顺位才是最后得分，如图：



按从左至右的顺序，得分为5×1+1×2+2×3+3×4=25。

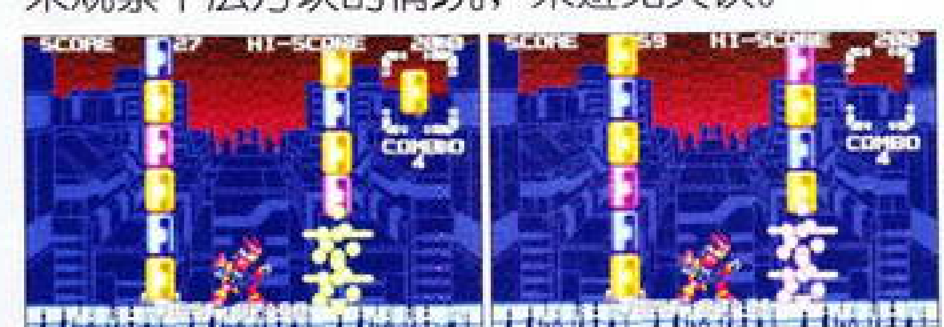
而按照由小到大的顺序，得分为：1×1+2×2+3×3+5×4=34。

越晚拿，得分会越翻多一倍。所以一定要坚持由小到大的顺序取得，由于障碍的得分不计入公式，而道具消失的速度又较快，所以要先拿道具，再消灭障碍。只有清除掉屏幕内的所有物品，开关才会再次弹起，这样游戏的成绩就取决于清除物品的速度了。这里有一个小技巧可以节省一些时间，当两个障碍挨着时，可以靠近一锤子一次消灭，只是注意不要被障碍碰到，否则会被扣去3秒钟的时间。



消方块

经过以上小游戏的考验，终于取得了最后一个小游戏，作为最后一个小游戏，系统十分复杂。游戏中有两排方块，需要操作ZERO抓取出其中的一个方块，这个方块会显示在屏幕右上方，用它去攻击相同颜色的方块将其消除，就能得到3分。一个方块被取出或被消除后，上面的方块就会下落，当相同颜色的方块相撞时也会被消除，也可以得分。如果被消除的两个方块两侧的方块颜色仍然相同，就可继续消除，产生连击。但是，被攻击消除的方块得分也会被计入连击数，不过由于ZERO最高只能抓到第五层的方块(需要跳到最高点时向斜上抓取)，所以靠方块下落产生的自然连击数只能达到4，而攻击产生的的连击数虽然会加1，但是由于只能进行水平攻击，所以只能攻击到第四层的方块，这样产生的最大连击数也为4。而且两排方块的连击数是分开计算的，所以游戏的最大连击数只能达到4，其连击数的具体分值为，2连击8分，3连击17分，4连击32分。由于目前尚未找到预测方块的出现顺序的方法，所以能否形成4连击只能靠运气，这样的话，为了有效地取得高分，还是要以低连击为主，尽量在两排方块底层抽取和消除无法形成连击的方块，调整两排方块的结构，创造2连击和3连击的机会，从而高效率地得分。需要注意的是，尽量不要令抓取的方块无法消除，因为手中的方块不能扔出，这样就只能通过攻击不同颜色的方块才能消除。但是会因此产生僵直，浪费时间。最后，由于游戏的节奏较快，很难保证不出现失误，可以在游戏进行期间，利用按START键，调出退出菜单暂停时间的方法，来观察下层方块的情况，来避免失误。



▲通过抓取和攻击方块最高都只能创造4连击，区别在于手中方块的有无。

后记：这次的小游戏的设计也并不是十分完美。至少，几乎清一色的倒计时得分要求就值得商榷。不过还是可以看出许多创新之处，比如在游戏进行途中对细节进行改变来提高游戏的难度，从而延长了游戏时间，这一点倒是很类似于任天堂的“《瓦里奥制造》系列”，希望Capcom能把这种创意精神用于更多的原创游戏，来造福玩家。

口袋妖怪详尽分析VOL.9

文 PM525 幻陨の妖月
编 马修

——伊布军团

来自于读者调查表的反馈信息，即使在最新作《口袋妖怪 绿宝石》发售半年之久且中间经历了NDS、PSP两大次世代掌机的软硬件轰炸，《口袋妖怪》仍然保持着可观的人气，从发售表上即可见一斑，而《口袋妖怪详尽分析》也一直为广大口袋FANS所喜爱。这次，幻陨の妖月让伊布家族全体出动，大家留意哦，后面还有全部六只伊布的组队讲解呢。

应读者要求，这次的PM详尽分析就来为大家介绍一下伊布以及它的五种不同进化形态。首先我们来看下六只不同伊布的能力。

种族值

精灵	HP	攻击	防御	特攻	特防	速度
伊布	55	55	50	45	65	55
水精灵	130	65	60	110	95	65
雷精灵	65	65	60	110	95	130
火精灵	65	130	60	95	110	65
光精灵	65	65	60	130	95	110
月精灵	95	65	110	60	130	65

各项能力极限值

精灵	HP	攻击	防御	特攻	特防	速度
伊布	314	229	218	207	251	229
水精灵	464	251	240	350	317	251
雷精灵	334	251	240	350	317	394
火精灵	334	394	240	317	350	251
光精灵	334	251	240	394	317	350
月精灵	394	251	350	240	394	251



五种伊布的进化形态的种族值非常有规律，因为高低分布不同，造成五只进化型的伊布各有所长。选择合适性格的小伊布进行培养就显得相当重要。先附上LV5和LV25时无性格修正无努力的极品依布的能力（有性格修正，+的能力乘1.1，－的乘0.9即可），供各位生蛋和获得时参照对比。

LV5：HP22，攻击12，防御11，特殊攻击11，特殊防御13，速度12。

LV25：HP70，攻击40，防御37，特殊攻击35，特殊防御45，速度40。

伊布 （イーブイ）

进化口袋妖怪。拥有不稳定的遗传因子，因为不同的情况进化成的种类完全不同。

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる

No133　イーブイ
しんかポケモン
たかさ　0.3m
おもさ　6.5kg

くらしている　かんきょうで　とつぜんへんい　する
ふあんていな　いでんしを　もつ　ポケモン。
いしの　ほうしゃせんが　しんかを　ひきおこす。

属性为普通，受到的攻击效果如下：

效果加倍：格斗；

无效：鬼；

其他都为一般效果。

特性为逃跑能手（にげあし），遇到野生精灵时自己的逃跑率为100%，但在对战中毫无用处。

升级所学招数

--：たいあたり（撞击）
--：しっぽをふる（摇尾巴）
--：てだすけ（帮手）
08：すなかけ（拨沙）
16：なきごえ　（叫声）
23：でんこうせっか（电光石火）
30：かみつく（撕咬）
36：バトンタッチ　（接力棒）
42：とっしん　（突进）

可装备的技能机器

06	10	11	17	18	21	23
27	28	30	32	42～45		

可从NPC处学会的技能

いばるいびき　ものまね
こらえる　すてみタックル
スピードスター　どろかけ
ねごと　のしかかり
みがわり



遗传技能

技能	攻击力	命中率	PP	效果	遗传
撒娇（あまえる）	—	100%	20	敌攻击降二级	和玲珑猫（エネコ）遗传。
挠痒（くすぐる）	—	100%	20	敌攻击与防御降一级。	和手尾猴（エイパム）遗传。
忍耐（こらえる）	—	—	10	使用的当回合受到自己HP本应减为0的攻击时，HP也会剩下1点，连续使用成功率会逐渐降低，必定先出。	和小猪怪（ウリムー）遗传。
挣扎（じたばた）—	100%	15		威力随着HP减少而增大	和短脚象（ゴマゾウ）遗传。
许愿（ねがいごと）	—	—	10	下回合结束时回复自己最大HP最大值的1/2，自己交换妖怪后仍有效。	由飞翼兽（トゲチック）遗传给皮卡丘（ピカチュウ）最后遗传得到。
诅咒（のろい）	—	—	10	属性不明。鬼系妖怪使用时，减少自己HP最大值的1/2，每回合结束时敌损失HP最大值的1/4，使用的妖怪不在场上依然成立，敌交换妖怪则失效；其它系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级。	和火炭龟（コータス）遗传。

以上所有招数都可以和图图犬（ドーブル）遗传学到。

公母比例：♂ 87.5%、12.5%。生蛋分组：陆上组。蛋孵化所需步数：8960步。

培养方法

因为伊布能和图图犬生蛋，推荐拿伊布的时候用S/L大法选取一只个体优秀的母伊布，然后抓只个体优秀的公图图犬，将诅咒、许愿、、挣扎、撒娇/挠痒痒画下来。前三招都是必备的，最后一招只能从撒娇和挠痒痒中选取一招画下来了。这样一次性遗传四招，能够更方便的从生出的小伊布中进行选择培养。

这里稍微提一下关于遗传继承个体值的问题。生出来的小PM将至少有两项个体值的数值是继承父母的。父母各有六项个体值，而继承的这两项是从父母的十二项中随机抽取。举个例子，父母个体值若全部为31，则生出的小PM，其个体值至少有两项为31，但哪两项并不确定，而其余则为随机值。因此，父母的能力优秀多少对于子代有一定的影响，要想培养出极品PM，不仅要求其父母的个体值优秀，还是要看玩家的运气。

另外需要注意的是，伊布能够自己学会接力棒，但一旦进化，将无法通过回忆来学得。因此若需保留接力棒，一定要将小伊布培养到36级掌握了此招后再进化。

伊布的五种进化形态各有特色各有所长，因此培养出的各种不同性格的小伊布也得根据其自身特色进行培养，从而在对战中能有更好的发挥。下面就来介绍一下各种不同性格的小伊布适合的培养方向。

性格名	对能力的影响	适合进化的种类（★表示强烈推荐）
さみしがり（孤独）	－防御＋攻击	火精灵，雷精灵，水精灵，伊布
いじっぱり（固执）	－特攻＋攻击	伊布，月精灵
やんちゃ（调皮）	－特防＋攻击	火精灵，雷精灵，伊布
ゆうかん（勇敢）	－速度＋攻击	★火精灵，水精灵，月精灵
ずぶとい（大胆）	－攻击＋防御	★月精灵，水精灵雷精灵，光精灵，
わんぱく（淘气）	－特攻＋防御	★月精灵，火精灵
のうてんき（无虑）	－特防＋防御	雷精灵，光精灵，伊布
のんき（悠闲）	－速度＋防御	月精灵，火精灵，水精灵
ひかえめ（保守）	－攻击＋特攻	★水精灵，光精灵，雷精灵
おっとり（稳重）	－防御＋特攻	水精灵，光精灵

性格名	对能力的影响	适合进化的种类（★表示强烈推荐）
うっかりや（马虎）	－特防＋特攻	雷精灵，光精灵
れいせい（冷静）	－速度＋特攻	★水精灵
おだやか（沉着）	－攻击＋特防	水精灵，月精灵
おとなしい（温顺）	－防御＋特防	水精灵，火精灵
しんちょう（慎重）	－特攻＋特防	火精灵，月精灵，★伊布
なまいき（狂妄）	－速度＋特防	★火精灵，水精灵，月精灵
おくびょう（胆小）	－攻击＋速度	★光精灵，★雷精灵
せっかち（急躁）	－防御＋速度	光精灵，雷精灵
ようき（开朗）	－特攻＋速度	★伊布，雷精灵
むじゃき（天真）	－特防＋速度	光精灵，雷精灵
てれや（害羞）	无性格修正	火精灵，水精灵
がんばりや（实干）	无性格修正	火精灵，水精灵
すなお（坦率）	无性格修正	火精灵，水精灵
きまぐれ（浮躁）	无性格修正	火精灵，水精灵
まじめ（认真）	无性格修正	火精灵，水精灵



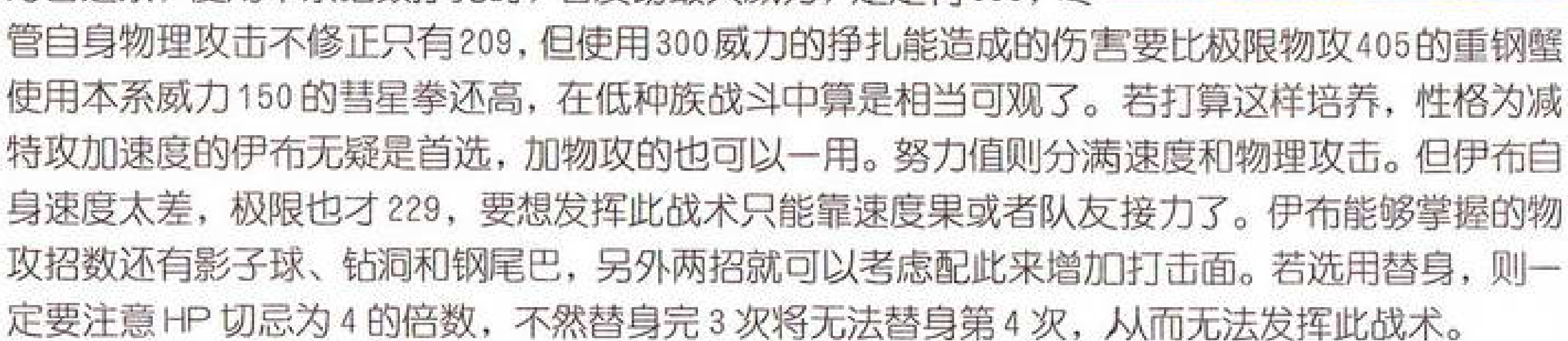
推荐用法

使用未进化的伊布恐怕只有两种情况：

1.极其喜欢伊布，想用六只不同伊布组成一支队伍；

2.低种族战斗，偏好伊布才使用。

未进化的伊布种族总值低，能学到的攻击招数打击面狭隘，能力也没有一项是突出的。喜欢伊布的朋友要想灵活使用，必须在队伍上下一番工夫。



最适合小伊布的打法，应该是替身／忍耐＋挣扎了。因为伊布为普通系，使用本系招数挣扎时，若发动最大威力，足足有300，尽管自身物理攻击不修正只有209，但使用300威力的挣扎能造成的伤害要比极限物攻405的重钢蟹使用本系威力150的彗星拳还高，在低种族战斗中算是相当可观了。若打算这样培养，性格为减特攻加速度的伊布无疑是首选，加物攻的也可以一用。努力值则分满速度和物理攻击。但伊布自身速度太差，极限也才229，要想发挥此战术只能靠速度果或者队友接力了。伊布能够掌握的物攻招数还有影子球、钻洞和钢尾巴，另外两招就可以考虑配此来增加打击面。若选用替身，则一定要注意HP切忌为4的倍数，不然替身完3次将无法替身第4次，从而无法发挥此战术。

另一种实用战术适合选用性格减特攻加特防的小伊布进行培养，努力分满HP和特殊防御，配诅咒＋电光石火＋许愿＋影子球／接力棒。普通系的PM没有任何特殊弱点，因此将HP和特殊防御加满来降低自身受到的特殊伤害，再通过诅咒提升自己的物攻和物防；因为诅咒会降低自身速度，使用必定先出而且为本系的电光石火来发动攻击是再合适不过的了；而许愿则可以用来为自己或者队友恢复HP；最后一招可以配影子球来增加自身的打击面，也可以考虑配接力棒来将强化的能力接力给队友。

另外小伊布还可以使用挠痒痒＋物理攻击、压制＋撕咬（麻痹＋害怕的双封锁）这样的攻击组合，用法上比较简单，但伊布自身耐久不足很难有所发挥，就不再详细介绍了。



水精灵（シャワーズ）

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる

No134 シャワーズ
あわはきポケモン
たかさ　1.0m
おもさ　29.0kg

とつぜんへんいに より すいちゅうで せいかつ
できる ように ヒレと エラが はえてきた。
みずを じざいに あやつる ちからを もつ。

泡沫口袋妖怪。对伊布使用水之石后，进化成为能够在水中生活的宠物小精灵，生长出鳍和鳃，拥有能够自由操纵水的力量。

属性为水，受到的攻击效果如下：

效果2倍：电，草；

效果一般：普通、格斗、毒、地面、飞行、超能、虫、岩石、鬼、龙、恶；

效果减半：火、水、冰、钢；

无效：水（特性缘故）。

特性为蓄水（ちょすい），自己受到水系攻击反而会恢复相当于自己最大HP1/4的体力。

升级所学招数

——：たいあたり（撞击）
——：しっぽをふる（摇尾巴）
——：てだすけ（帮手）
08：すなかけ（拨沙）
16：みずでっぽう（水枪）
23：でんこうせっか（电光石火）
30：かみつく（撕咬）
36：オーロラビーム（极光光线）
42：くろいきり（黑雾）
47：とける（溶化）
52：ハイドロポンプ（高压水泵）

可装备的技能机器

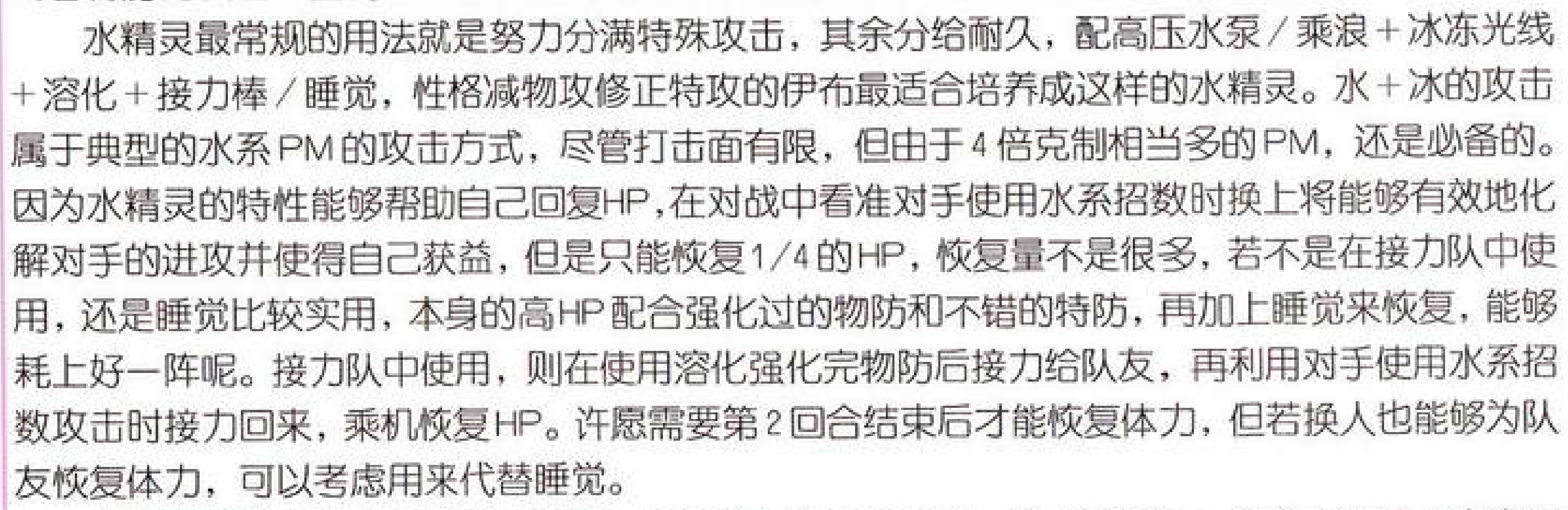
03	10	11	17	18	21
23	27	28	30	32	H3
H7	H8	05～07	13～15	42～45	

可从NPC处学会的技能

いばるいびき	ものまね
こごえるかぜ	こらえる
すてみタックル	スピードスター
どろかけ	ねごと
のしかかり	みがわり

推荐用法

水精灵的HP超高，作为水系没有物理上的弱点，特攻特防也很优秀。可惜水系强力PM太多，水精灵有些被忽略了。尽管物防比较差，但有溶化能迅速强化物防，还能接力，属于比较好用的水系精灵。



水精灵最常规的用法就是努力分满特殊攻击，其余分给耐久，配高压水泵／乘浪＋冰冻光线＋溶化＋接力棒／睡觉，性格减物攻修正特攻的伊布最适合培养成这样的水精灵。水＋冰的攻击属于典型的水系PM的攻击方式，尽管打击面有限，但由于4倍克制相当多的PM，还是必备的。因为水精灵的特性能够帮助自己回复HP，在对战中看准对手使用水系招数时换上将能够有效地化解对手的进攻并使得自己获益，但是只能恢复1/4的HP，恢复量不是很多，若不是在接力队中使用，还是睡觉比较实用，本身的高HP配合强化过的物防和不错的特防，再加上睡觉来恢复，能够耗上好一阵呢。接力队中使用，则在使用溶化强化完物防后接力给队友，再利用对手使用水系招数攻击时接力回来，乘机恢复HP。许愿需要第2回合结束后才能恢复体力，但若换人也能够为队友恢复体力，可以考虑用来代替睡觉。

水精灵用做双刀也是相当不错的。在非接力队伍中使用，推荐配诅咒＋睡觉／许愿＋电光石火＋乘浪／高压水泵。接力队伍中使用则配诅咒＋接力棒＋电光石火＋乘浪／高压水泵。努力则分满物理攻击和特殊防御。通过诅咒提升自己的物攻物防，因为诅咒会降低自身速度，选取性格为冷静或者勇敢的水精灵培养最为合适。诅咒之后可以选择使用必定先出的电光石火来发动攻击，但电光石火威力太低，选择高威力的报恩也很不错。水＋普通的打击面，对除了鬼蝉外的所有PM都没有减半情况发生。多次强化后，是使用睡觉恢复，还是使用接力棒将提升的能力接力给队友，就要看队伍是怎么搭配的了。

另外水精灵还能使用压制＋水波动，利用招数的附加效果进行双封锁。若这样使用，建议努力分满物理防御和特殊防御，配许愿＋溶化＋压制＋水波动，从而更好地进行消耗。水精灵还能学到黑雾，但由于自身也需要强化能力，使用黑雾后自己强化的能力也会消失，所以不推荐。尽管能学到助手，但本身不高的速度和低下的物防难以在地震频繁的双打战场上立足，故不推荐在双打中使用。

雷精灵（サンダース）

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる

No135 サンダース
かみなりポケモン
たかさ　0.8m
おもさ　24.5kg

さいぼうの だす よわい でんきを たいもうの
せいでんきで ぞうふくさせ カミナリを おとす。
さかだった たいもうは でんきを おびた はり。

雷电口袋妖怪，从细胞中放出微弱的电气使体毛的静电增加然后产生雷击，竖立着的体毛是带有电气的针。

属性为电，受到的攻击效果如下：

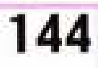
效果2倍：地面；

效果一般：普通、火、水、草、冰、格斗、毒、超能、虫、岩石、鬼、龙、恶；

效果减半：飞行、钢；

无效：电（特性缘故）。

特性为蓄电（ちくでん），自己受到电系攻击反而会恢复自己最大体力的1/4。





升级所学招数

——：たいあたり（撞击）
——：しっぽをふる（摇尾巴）
——：てだすけ（帮手）
08：すなかけ（拨沙）
16：でんきショック（电气震）
23：でんこうせっか（电光石火）
30：にどげり（二段踢）
36：ミサイルばり（导弹针）
42：でんじは（电磁波）
47：こうそくいどう（高速移动）
52：かみなり（闪电）

可装备的技能机器

05	06	10	11	15	17	18
21	27	28	30	32	34	H5
23～25	42～45					

可从NPC处学会的技能

いばるいびき	ものまね
こらえる	すてみタックル
スピードスター	でんじは
どろかけ	ねごと
のしかかり	みがわり



推荐用法



雷精灵速度超高，特攻特防也相当优秀，可惜其他三项能力过于薄弱，一发地震都难以承受。雷精灵所能掌握的特殊攻击招数相当有限，只有本系招数和撕咬。但因为能够接力，所以采用撕咬+10万伏特+高速移动+接力棒、在队伍中作为接力速度的特攻手是最为普遍的用法。这样使用，性格为胆小的小伊布无疑是首选，努力分满速度和特殊攻击。雷精灵一定要将速度加到满，同样速度种族值为130的化石翼龙和叉字蝠都被雷精灵所克制，能够抢先出手重创对手就显得相当重要。因为自身的蓄电特性，在对手使用电系招数攻击时能恢复体力的1/4，掌握对手出招的时机换上能够对战局相当有利。此外也可以采用虚张声势+电磁波+撕咬+10万伏特的配招组合，利用麻痹+混乱的双封锁，配合撕咬30%的害怕效果进行三重封锁，也是简单好用的特攻型用法。



雷精灵能掌握不少物理攻击招数，钢系的钢尾巴，鬼系的影子球，地面系的挖洞，格斗系的二段踢，以及虫系的导弹针，可惜都不是很理想的攻击招数，不是威力不足就是命中有问题。但保留适当的物攻招数来打对手一个措手不及也是很好的战术。选取天真性格的伊布培养，推荐的使用方法是：努力分满物攻和速度，道具装备白面包，通过队友接力诅咒来强化自己的物攻和物防，队友强化时下降的速度被白面包解除，这样一来，雷精灵就可以利用其本身优异的速度来发动攻击了。配招则从上述物理攻击中适当选择，影子球+二段踢的攻击组合对所有PM都没有减半情况发生，推荐选用；也可以保留本系的10万伏特；还可以考虑保留接力棒将上升的能力继续接力给队友。在接力队伍中使用则可以配影子球+10万伏特+接力棒+高速移动，接力完诅咒后靠白面包解除下降的速度，再高速移动后接力给队友。

另一种雷精灵的物攻型用法，可以采取替身／忍耐+起死回生的战术。雷精灵本身速度快，若强化物攻或者装备危机时上升物理攻击的果实这样来使用，威力还是相当可观的。但如同所有使用此战术的精灵一样，遇到对手使用沙尘爆或者必定先出的攻击会非常郁闷，而且比雷精灵更适合此战术的PM有很多，因此并不推荐。

雷精灵还可以使用替身+虚张声势+保护配合饭菜这样的恶搞型消耗战术，但其除了速度快外，使用此战术并没有什么突出之处，以前的研究中也多次做过介绍，这里就不再多罗嗦了。自身耐久不足且被地震克制，不推荐在双打中使用雷精灵。



火精灵 （ブースター）

ぶんぷ	なきごえ	おおきさ	もどる

No136 ブースター
ほのおポケモン
たかさ 0.9m
おもさ 25.0kg

ふさふさの たいもうは あがりすぎた たいおんを
くうきに ほうねつして さげる きのうを もつ。
たいおんは さいこう 900ど まで あがるぞ。

火焰口袋妖怪。成簇的体毛将过高的体温释放到空气中，体温最高可以达到900度。

属性为火，受到的攻击效果如下：

效果2倍：岩石、水、地面；

效果一般：普通、电、格斗、毒、飞行、超能、鬼、龙、恶；

效果减半：草、冰、虫、钢；

无效：火（特性缘故）。

特性为引火（もらい び），自己不会受到他人火系技能影响，反而会使自己的火系招数威力变为原来的1.5倍。

升级所学招数

——：たいあたり（撞击）
——：しっぽをふる（摇尾巴）
——：てだすけ（帮手）
08：すなかけ（拨沙）
16：ひのこ（火花）
23：でんこうせっか（电光石火）
30：かみつく（撕咬）
36：ほのおのうず （炎之涡）
42：スモッグ（烟雾）
47：にらみつける（瞪眼睛）
52：かえんほうしゃ（火焰放射）

可装备的技能机器

05	06	10	11	15	17	18
21	23	27	28	30	32	35
38	50	42～45				

可从NPC处学会的技能

いばるいびき　ものまね
こらえる　すてみタックル
スピードスター　どろかけ
ねごと　のしかかり
みがわり



推荐用法

火系PM普遍都是两攻高耐久低下，然而火精灵却有着优异的特殊防御。而且其仅有水系一个特殊方面的弱点，用做特防盾也未尝不可。

若打算这样使用，用作游击是最合适不过的了，性格为狂妄的小伊布最适合培养成此类火精灵。努力分满HP和特殊防御，配招推荐为燃烧殆尽＋许愿＋巨毒＋报恩／影子球，在对手使用非水系的特殊攻击使换上抵挡，若对手使用火系招数攻击则自己使用火系招数威力上升1.5倍，此时使用燃烧殆尽威力足有315！既然定位为特防盾和游击，巨毒用来乘对手换人的间隙对对手下以毒手是最合适不过的了。而许愿用来为自己或队友恢复HP也是非常好用。为了避免浪费其优异的物攻能力，可以保留高威力的报恩来发动攻击。影子球尽管威力不怎么样，但有克制的属性，也可以考虑选用。

最适合火精灵的配招应该是诅咒＋物理攻击＋本系招数＋接力棒／恢复招数了。性格为勇敢的小伊布最适合培养成火精灵。努力分满物理攻击，剩余分给HP和特殊防御，通过诅咒来提升自己的物攻和物防，然后用电光石火／报恩／影子球来发动攻击。这些攻击招数各有优劣，选用哪招还请根据队伍搭配。若在接力队伍中使用，接力棒是必定保留的，此时本系招数不推荐使用燃烧殆尽，因为下降的2阶段特攻也会随着接力棒接力给队友。至于选择威力命中PP都优秀的火焰放射还是为了追求高伤害而选用大字火焰就看各位的喜好了。而打算单兵作战的话，睡觉就是必须的，不过火精灵物理防御过差，即使诅咒多次也难以抵挡高物攻PM的地面／岩石系攻击，因此还是接力的好。

此外火精灵还可以使用捕捉消耗型的战术。使用火焰漩涡困住对手不让其换人，然后采用巨毒进行消耗，自己则可以用睡觉或者许愿进行恢复；因为火精灵自身物防太差，此捕捉战术只适合对特攻型对手使用；最后一招可以配虚张声势来混乱对手，从而更好地进行消耗。此战术无须任何攻击手段， 因此努力可以分满HP和特殊防御，性格自然也是狂妄为最佳。火焰漩涡＋接力进行捕捉也是不错的战术。捕捉到对手后，接力给本方克制对手的精灵杀之，要比消耗战术快捷有效得多。

火精灵被地震克制且物防低下，除了助手外也没有什么适合双打的招数，不推荐双打中使用。尽管物攻优秀也能够使用替身／忍耐＋挣扎的招数组合，但自身速度不足，要想使用还得先接力速度，偏好此战术也可以一试。

光精灵 （エーフィ）

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる
No196 エーフィ
たいようポケモン
たかさ　0.9m
おもさ　26.5kg
みとめた トレーナーには きわめて ちゅうじつ。
トレーナーを きけんから まもる ために
よちのうりょくが はったつしたと いわれている。

太阳口袋妖怪，对自己所承认的训练员极其忠实，拥有发达的预知能力，在训练员遇到危险时会预先发出警告。

属性为超能，受到的攻击效果如下：

效果2倍：虫，鬼，恶；

效果一般：普通，火，水，电，草，冰，毒，地面，飞行，岩石，龙，钢；

效果减半：格斗，超能。

特性是同步率，能将自己受到的麻痹、烧伤、中毒等异常状态同步给对方。

升级所能学到的招数

——：たいあたり（撞击）
——：しっぽをふる（摇尾巴）
——：てだすけ（帮手）
08：すなかけ（拨沙）
16：ねんりき（念力）
23：でんこうせっか（电光石火）
30：スピードスター（迅星）
36：サイケこうせん（精神光线）
42：じこあんじ（自我暗示）
47：サイコキネシス（精神干扰）
52：あさのひざし（朝之阳）

可装备的技能机器

04	06	10	11	21	23
32	33	48	H1	H5	42～45
15～18	27～30				

可从NPC处学会的技能

いばる	いびき
こらえる	じこあんじ
すてみタックル	スピードスター
どろかけ	ねごと
のしかかり	みがわり
ものまね	ゆめくい

推荐用法



在第一次的PM详尽分析中，笔者就已经在小智的队伍中向大家介绍过光精灵了。因此这次只再稍微提一下光精灵的用法，不再做详细说明了。

冥想＋接力棒＋精神干扰＋晨光。简单好用的高速特攻＋接力型用法，强化后发动攻击或接力，利用晨光恢复。性格修正速度为最佳，努力分满速度，剩余给特殊攻击和耐久。

晴天／冥想＋觉醒火＋晨光＋精神干扰，努力分速度和特殊攻击。因为要觉醒火，对于不能修改的玩家来说相当困难。在晴天型队伍中相当好用！晴天后晨光的恢复量增加，觉醒火的威力上升，再用冥想进行强化，在保证高杀伤的同时拥有优秀的回复力。

特性交换＋模仿＋精神干扰＋晨光／冥想，心理战用法，利用特性交换将对自己有益的特性

换来，用模仿增加自己的打击面。关于此战术的详细介绍请参考第一次的PM详尽分析，或者访问http：\\www.pm525.net查询。

由于在速度上有优势，光精灵的用法相当灵活，还可以造两墙、许愿，对本队PM带来的优势也是很大的。由于物理攻击太低，不适合用替身挣扎的战术。虽然可以学到诅咒，但相比冥想而言不够实用。和胡地相比，光精灵没有它那么夸张的速度和特殊攻击，打击面也比不上，但耐久上比它好多了，能学会接力也是胡地所不能及的，战术用法上则更为灵活多变。

月精灵（ブラッキー）

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる

No197 ブラッキー
げっこうポケモン
たかさ　1.0m
おもさ　27.0kg

つきの　はどうを　うけて　しんかした　ポケモン。
くらやみに　じっと　ひそみ　あいてを　うかがう。
おそいかかる　とき　からだの　わっかが　ひかる。

月光口袋妖怪，受到月亮的波动影响而进化的宠物小精灵，能够潜伏在黑暗中追踪窥探对手，受到攻击时身体会发光 。

属性为恶，受到的攻击效果如下：

效果2倍：格斗、虫；

效果一般：普通、火、水、电、草、冰、毒、地面、飞行、岩石、龙、钢；

效果减半：鬼、恶；

无效：超能。

特性是同步率，能将自己受到的麻痹、烧伤、中毒等异常状态同步给对方。

升级所学招数

一一：たいあたり（撞击）
一一：しっぽをふる（摇尾巴）
一一：てだすけ（帮手）
08：すなかけ（拨沙）
16：おいうち（追击）
23：でんこうせつか（电光石火）
30：あやしいひかり（怪异光线）
36：だましうち（偷袭）
42：くろいまなざし（黑眼神）
47：いやなおと（噪音）
52：つきのひかり（月光）

可装备的技能机器

06	15	17	18	21	23	32
49	H1	H5	10～12	27～30	41～45	

可从NPC处学会的技能

いばるいびき　　こらえる
じこあんじ　　すてみタックル
どろかけ　　ねごと
のしかかり　　みがわり
ものまね　　ゆめくい
スピードスター

推荐用法



月精灵的耐久实在是很恐怖，但两攻就很一般了。因此，放弃攻击，用来做消耗干扰型的PM是再适合不过了。因其没有特殊上的弱点，且本身特殊防御超高，因此努力值一般全部分给HP和物理防御。推荐选取性格为大胆或者淘气的小伊布培养成月精灵。

强化接力型的月精灵，一般配招为诅咒＋接力棒＋许愿／月光＋奇异光线。先用奇异光线混乱对手，再进行诅咒提升自己的物攻物防，通过月光／许愿来进行恢复，随后接力。月光能迅速有效地恢复自己的HP；而许愿尽管恢复较慢，但能够为队友恢复，简单好用，是最容易成功的接力战术之一。最适合配合此接力战术的要属化石翼龙了，本身速度优秀，装备白面包解除诅咒下降的速度后就能轻松控场。此战术相当难破解，要想有效应付，只有抢在月精灵成功接力前进行破坏，一旦被对手接力成功，基本就大势已去了。也可以考虑把奇异光线换成影分身，提升自己的回避来让对手攻击失败，同时影分身的效果也能接力给队友，对战局非常有利。这个战术主要缺陷在于



一旦对手会使用挑拨，这样的月精灵因四招都非攻击招，将无法使用任何招数，只能换下。而对手若有会使用黑雾或吼叫的PM来破坏影精灵的接力也是无可奈何。

捕捉接力型的月精灵，推荐配奇异光线+黑暗眼神+接力棒+月光/许愿。此战术的主要目的是困住对手不让其换人，然后另其混乱，再接力给能够有效对付对手的精灵杀之。最适合配合此战术的精灵为急冻鸟和乘龙，急冻鸟自身能掌握心眼+绝对零度，接力到后能在两回合内迅速杀掉对手；乘龙自身耐久极为优秀，又会灭亡歌，三回合后对手不战自败，记得第2回合结束后要将乘龙换下，否则会一同归西……另外捕捉对手后进行消耗也是不错的战术，用巨毒代替接力棒，黑暗眼神锁定对手后下巨毒，再利用奇异光线混乱对手，月光或者许愿来恢复HP，简单好用。推荐身上道具装备奇迹果，这样若对手使用异常状态攻击，能够依靠自身的特性将异常状态同步给对方，并通过奇迹果将异常状态解除。

另外，月精灵还可以使用诅咒+物理攻击+月光/许愿这样的物攻型战术，用法非常简单，不过这样使用有些浪费月精灵那么好的接力条件，就不多做阐述了。在双打中使用，月精灵同样可以利用其优秀的耐久强化后接力，并能利用奇异光线干扰对手，用助手辅助队友，还是可以一用的。



伊布队伍的使用



这次研究的最后，给大家介绍一下伊布队伍使用的注意事项。

队伍的构成来说，小伊布的存在纯粹是为了队伍六只全部是伊布，为了更大程度上发挥小伊布的作用，可先用月精灵诅咒后接力给雷精灵高速移动，再接力给小伊布让其使用忍耐+挣扎的战术，从而给对手造成重创。其余的五只精灵，除了月精灵外，物理方面耐久都相当薄弱，且精灵们有两只怕地震，又没有一只能有效抵挡地震的攻击，因此月精灵作为物防盾相当重要。而除了光精灵外，另外四只精灵都有特殊攻击方面的无效属性存在，一定要灵活通过接力来换上无效属性抵挡对手的特殊攻击，让本方获益。



接力方面，光精灵接力冥想，雷精灵接力高速移动，月精灵和火精灵适合接力诅咒。因为诅咒有降低速度的副作用，在诅咒完后，建议先接力给装有白面包的雷精灵再接力速度，避免浪费。因为强化是物理方面和特殊方面一同进行的，火、水、雷精灵都推荐用做双刀，让强化过的物理攻击也能有所发挥。



为了避免接力在中途被破坏，月精灵推荐保留挑拨来应付对手的吼叫和黑雾。而为了保证挑拨能快过对手，推荐将月精灵的努力分一部分到速度，把速度加到200，保证在接力到一次高速移动后速度能超越所有会使用黑雾的PM，从而一定程度上防止接力战术被破坏。

火熱秘技

GBA 大力水手：菠菜冲刺

◆100%完成度

在Options菜单中的Password中输入"F4BG*XT5"这个密码，你会发现游戏的完成度已经达到100%了，这样便可任意选择所有关卡挑战了。



GBA 超级大战争1+2

◆隐藏的地图

地图编辑模式下有一个隐藏的"任天堂地图"，出现方法是，在主菜单中选择地图编辑模式，按A键确定后，立刻同时按住L键和R键，这样进入地图后你会发现地图上由山脉拼出的3个大大的字——"任天堂"(按Start键可看得更直观)，非常有意思。这条秘技对于日版的《1+2》和美版的两代全都适用，快去试试吧。

PSP Bleach 灵魂升温





◆卡片收集的奖励

收集卡片数	效果
10	"SOUND"模式出现、CHARACTER VOICE"一护"追加
20	"GALLERY"模式出现、CHARACTER VOICE"ルキア"追加、GALLERY"一护"追加
30	CHARACTER VOICE"チャド"追加、MOVIE"OPムービー"追加
40	CHARACTER VOICE"织姬"追加、GALLERY"ルキア"追加
50	隐藏角色"阿散井恋次"出现、CHARACTER VOICE"雨龙"追加
60	CHARACTER VOICE"恋次"追加、GALLERY"チャド"追加
70	STORY"恋次"追加、SYSTEM VOICE"一护"追加
80	SYSTEM VOICE"ルキア"追加、GALLERY"织姬"追加
90	SYSTEM VOICE"チャド"追加
100	"BLOCKON"出现、SYSTEM VOICE"织姬"追加、GALLERY""雨龙"追加
110	SYSTEM VOICE"雨龙"追加、MOVIE"RADIKONムービー"追加
120	SYSTEM VOICE"恋次"追加、GALLERY"恋次"追加
130	SYSTEM VOICE"コン"追加、GALLERY"サブキャラクター"追加
134	"BROCKON"2P对战出现、SYSTEM VOICE"白哉"追加

GBA 洛克人ZERO4



◆最强连击

相信大家都看到达人影像中演示者能够快速让BOSS损耗大量HP，其实就是利用EX技来连续攻击。最强连击是开一枪后接蓄力斩，再接三连斩，第二段时接EX技冰刀(ヒョウゲツジン)接升龙(ショウエンガ)接下落(ツイバンゲキ)，对付无属性的地面BOSS可正好干掉它们一层HP，属性相克时就更多，再配合攻击力加倍的芯片就能秒杀两层HP的BOSS。

——头文字A

GBA 超时空要塞

◆超强密码

在游戏的标题画面出现"Press Start"字样时，输入特殊指令，在游戏中便能获得各种不同效果。

输入指令	效果
↑，↓，↑，↓，L1，R1，L1，R1	开启所有关卡
→，→，→，↑，↑，L1，L1	获得无限条命
↑，→，↓，←，R1，L1，L1，L1	升级所有装备
↓，↓，↓，↓，↓，R1，R1	开启所有隐藏角色



▲输入成功时会听到一声母鸡叫。

NDS 东北大学 川岛隆太教授的脑锻炼

◆标题画面的秘密

在游戏的标题画面，对这麦克风用日语喊"教授"(きょうじゅ，kyo-u-jyu)的话，画面中的教授就会笑起来，如果用日语不断喊"眼镜"(メガネ，me-ga-ne)的话，教授就会取下眼镜，很有趣吧。



NDS 山脊赛车DS



◆超级愚弄玩家的恶性BUG

在操纵赛车进行比赛时：当遇到某些弯道时，大家会选择用"甩尾"过弯，而且这个甩尾必定会完成得非常漂亮、完美。然而经过的我试验：当画面上出现一个向右的弯道，我却把方向盘打向左，实施向左的甩尾动作，赛车依然会沿着"跑道的正中间"的路线很完美地向右进行一个甩尾动作，而且无论车头朝什么方向，赛车的实际移动轨迹仍旧是沿着弯道的一条完美曲线。同理：在直线赛道上实施甩尾，程序自动把车拉到跑道正中央，然后接着就是一个360度自旋回转，但赛车的移动方向始终是笔直超前的(牛顿要暴走了)。所以只要玩家实施甩尾动作，那这甩尾必然是成功，完美的，而且是在路中央进行甩尾。至于制造BUG原因，也许是南梦宫想降低游戏难度，提高爽快度吧(《山脊赛车》的看家特色)。所以大家在很爽快地过弯后，别自鸣得意，因为我们都被"南"厂狠狠地涮了。

——上海 杨睿



上次我们回顾了《机甲战记》和《机动战舰》的相关内容，本次我们来说一说最近几年的新秀《GEAR战士电童》和爷爷辈的《超电磁机器人孔巴特拉V》。其中《GEAR战士电童》是最近两年才登陆《机战》，在《机战R》里面还有着很重要的剧情，让很多玩家一下子就记住了这个家伙。

GEAR战士电童

17年前，一个从外太空来到地球的少女晕倒在沙滩上；17年后，我们的主人公、五年级的草稚北斗搬到了星儿町，并和出云银河相识。接着更巧合的是在此时碰上了从月球螺旋城飞来的加鲁法机兽的攻击。逃亡中，他们遇到了秘密组织GEAR的机器人电童，而电童又选择了他们成为驾驶员，并在贝嘉的指导下战胜了敌人，从此开始了自己的宿命之战……好夸张的剧情，先汗一个，自从某小P孩在一连串的巧合下成为高达驾驶员以后，除了很多动画驾驶员的年龄在不断降低以外，那似曾相识的巧合也在不断重复上演。



除了北斗二人驾驶的电童，敌人也有一个相似的战士凰牙。黑色的凰牙为了要储存数据武器，将电童带到了螺旋城，银河和北斗脱险后，重新取回电童，并将出现的数据武器螺旋独角兽存储到电童之上，将赶来的凰牙击败。争斗在继续进行，后来敌人知道了电童的最大缺点——在使用了必杀攻击以后所有电力会消耗干净，就利用这个弱点首次击败电童。不过邪恶要是战胜正义那怎么得了，于是吉良国驾驶可以在战斗中更换电池的电池战士出场了，替电童重新更换了新电池，结果可想而知。

在相互抢夺数据武器以后，敌方的凰牙捉走了贝嘉，而贝嘉却发现凰牙的驾驶员是被抹消记忆的哥哥，而北斗也知道了GEAR的副司令贝嘉就是自己的母亲草稚织绘（简直一个大乱套）。北斗为了救自己的母亲解除了数据武器的契约，令所有武器被凰牙所得。不过凰牙的驾驶员却在自己人古尔明的攻击下恢复了记忆，于是协助电童战胜螺旋城的主人古尔明，并一起将要撞向地球的螺旋城击破……

在游戏里面，大家可以知道电童和凰牙之间的战斗持续了很多话，很多次也都是为了抢夺那所谓的数据武器。而这数据武器一共有六件，一旦和武器建立了契约，只要自己不解除，武器就不会被别人抢走。不过这个数据武器也不是谁都可以得到，他们会自己选择合适的人。六种武器分别需要六种不同的精神：螺旋独角兽需要的是“信赖”，环型狮子需要的是“勇气”，闪光火龙需要的是“爱”，步枪猪需要的是“创造”，在凰牙那里的绳鞭毒蛇需要的是“自信”，角猛牛则需要“智慧”。了解了这些相信大家对游戏的一些剧情就能有更深切的体会了。

游戏中的电童因为有几种不同数据武器，



▲在游戏中电童的身影。

因此就可以根据需要变身为不同的形态，只是原作中的更换电池让人比较头痛，每次放完了必杀以后就要更换，而且是根据电量（SP）的多少决定攻击力的大小。因此在增加武器攻击力的时候就要多花不少的钞票了，算是一个比较麻烦的机体。

超电磁机器人孔巴特拉V

超电磁机器人孔巴特拉V也是在《机战》中相当有人气的机体，不知陪伴玩家啃了多少回BOSS。不过登陆掌机以后，这个有名的五合体机器人却不能“分家”了，反正也是要合在一起才好用，而且还能多出地方让给别的机体，这点不厚道之处我们就海涵吧。（笑）

该作品的TV版动画是1976年4月开播的，一直到1977年5月结束，历时1年之多，总共上映了54话才终结——又是一个元老级别的，因此光找资料就费了好大的劲。

故事的起因是坎贝尔星人对地球的侵略（地球永远是那么的不幸），敌人那无坚不摧的熔岩兽让地球上各个国家的军队无计可施，不过在其他人没有办法的时候肯定会出现一个掌握着高科技技术的博士之类的人，南原博士就是其中一个。在他建立的南原联合研究所里面，制作了一架需要五个人协力操作的机器人——孔巴特拉V。并且在日本挑选了五名优秀的驾驶员来操纵。该机器人使用电磁武器，五架机器在分开的时候也都可以各自应战，关键时刻进行合体，变成巨大的机器人给予敌人更强力的攻击。（不过敌人总是傻乎乎地给他们合体的时间。）



▲孔巴特拉V的超电磁溜溜球。



▲孔巴特拉V的超电磁龙卷风。

在南原博士去世以后，他的好友四谷博士接替了他的位置。和几个少年继续和敌人作战，直到把敌人的大将军加鲁达和奥莉亚娜击败。本来以为和平即将降临，不料坎贝尔星的女帝王加尼拉亲自挂帅，五位少年只有再次赶赴沙场……不过最终正义是会战胜邪恶的，大家一定要相信。

在游戏中，孔巴特拉V之所以被玩家放到主力阵营里面，主要是人多。既然有五个驾驶员，那就有五份精神指令，而且作为超级机器人攻击力又是相当可观的，因此打BOSS消耗战的两个必备条件都符合，不过对付大量杂兵就有点棘手了。



▲可爱Q版的孔巴特拉V。

流金岁月——掌机游戏怀旧长廊

文 罗纳尔南
编 马修

海贼王 伟大航线的战斗

机种	WSC	厂商	Bandai
发售	2002年	类型	FTG



这款《伟大航线的战斗》先于上次介绍的《财宝争夺战2》发售，但并非《财2》的前作，而是一款相对独立的游戏。游戏类型是FTG，这在众多掌机版的《海贼王》游戏中尚属罕见。

游戏本身素质很高，没有半点借原著光的意思，这从人设上就可以见得。人设并非采取漫画中的人物外型设定，取而代之的是比原著中更加可爱的Q版形象，这首先使看惯了动漫的玩家眼前一亮。操作感更是一流，打击的时候铿锵有力，甚至不亚于在GBA上好评不断的《龙珠大冒险》，而且一些ACT要素也被融入到了其中——最明显的例子就是在战斗中可以背对着对手。



大家知道，一般的格斗游戏中，电脑会自动判定玩家以正面来面对对手，而这款游戏彻底打破了这种固有的规律，玩家可以操纵着角色像ACT游戏中的BOSS战那样，一面逃跑，一面趁机偷袭对手(推荐"骗人布"，原因就是这家伙别的不行，逃跑和偷袭可是和吹牛一样出类拔萃)。另外必杀技用起来格外爽快，但是前提条件是您已经把出招方式熟记于心，否则在此之前，只有被人家用必杀爽的份了。



▲骗人布正在狼狈逃窜。　▲来自索隆的华丽必杀。

黑暗兵器

机种	NGPC	厂商	SNK
发售	1999年	类型	A・RPG



NGPC上的原创游戏的确是少得可怜，不过并不等于没有，比如这款弥足珍贵的A・RPG游戏《黑暗兵器》就是其中之一。

正如游戏的名称一样，"黑暗"笼罩着整个游戏。一出场，玩家就要面对一个面目狰狞的巫师扮相的骷髅。(旁：听说过哪个骷髅是慈眉善目的吗？)接受了他的吩咐后，玩家就可以去降妖除魔了。玩家可以利用各种武器来捉鬼，从最原始的捕虫网到最先进的激光枪一应俱全，不过想要得到新武器就得先收集妖怪们的灵魂，然后以此制造各种属性的武器，这可能也是该作被定义为A・RPG的原因吧。



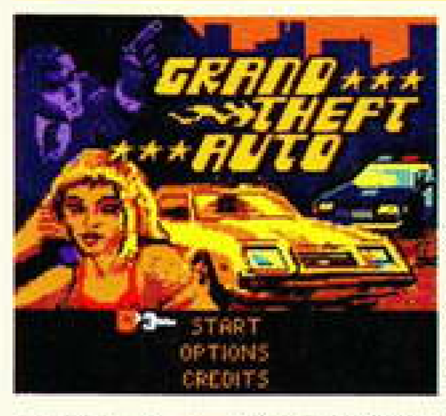
▲这样的画面搭配恐怖的音乐，真让人有些害怕。

ACT部分采取了俯视视角，人物也显得很Q，先前恐怖的气氛就这样化为乌有。部分区域有昼夜之分，令人身临其境。最后要提一下，这款游戏已经被国内的热心网友汉化，并进行了三次修正，趋近完美，只是一些标点符号略有错误。看来SNK的游戏在国内永远是那么炙手可热。



横行霸道

机种	GBC	厂商	Rockstar Games
发售	1999年	类型	ACT



知名游戏永远无孔不入，掌机领域的王者GBC亦“在劫难逃”，虽然对“《GTA》系列”的评价向来褒贬不一，但销量也是硬道理。游戏的主题虽是亘古不变的“坑蒙拐骗、烧杀抢掠”。不过好在自由度够宽松，哪怕您在游戏中，临时充当一回为人民服务的TAXI司机，也不会受到同道(黑道)中人的鄙视，只不过做好事之前，先得去抢辆出租车来。(汗)操作方面，因为机能、键位等诸多因素的限制，进行了大刀阔斧地改变，如视角变为俯视、操作变得简化、武器和车辆大幅缩水，这种改变也成为后来掌机上续作的标准设定。不过比起GBA版，本作还是有背景音乐单一、人物行动缓慢、人烟稀少等的不足，完全没有GBA上那种一气呵成的感觉，不过后来在GBC上又推出了续作。如果想尝试，可以选择续作或GBA版。




▲街上经常这样空无一人，过好久才有可能出现辆汽车。

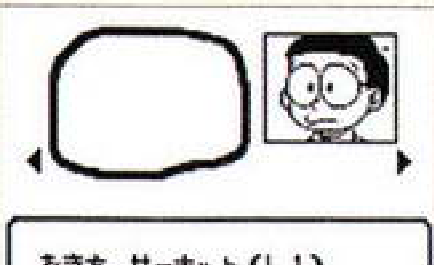
哆啦A梦赛车

机种	GB	厂商	Epoch
发售	1998年	类型	RAC



“哆啦A梦”就是那个没有耳朵、惧怕老鼠、拥有神奇的四维口袋的机器猫。尽管拥有一个机器猫已经成为一代儿童心目中的梦想，但是在国内，由其担当主角的游戏却难成气候，不过这款游戏就不同了，毕竟是赛车类游戏，语言的障碍被扫清，玩起来自然后顾无忧。

进入故事模式后，首先要进行一段冗长的剧情交代，尔后便可以选择人物：康夫、刚田



▲再看到他们会不会很感动。



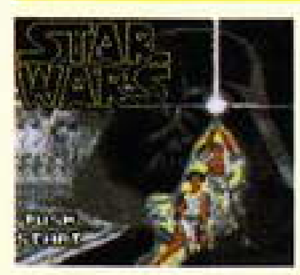
▲这样简单的赛道恐怕只有康夫可以设计出来。

武、强夫，源静子这些让人倍感亲切的昔日朋友。游戏的方式和《马里奥赛车》毫无二致，都是在争取领先的情况下使用各种道具来加害对手。道具都是原作中的经典物品，如竹蜻蜓、隐身斗篷等等，而威力最强大的莫过于能一次击倒所有对手的“投币杀手”；最令人头痛的是“颠倒器”，倘若被对手使用了这个，那么方向键的左右会相互颠倒，紧要关头突然没了方向感不免会手忙脚乱，而等到适应了这种变化，居然发现道具时效已到……这样子一折腾，厉害点的对手早已把你甩到九霄云外了，真是欲哭无泪啊……另外道具的取得方式是撞到“道具点”，但是因为哆啦A梦身上本来就有“百宝袋”，所以不必撞到“道具点”也能取得各种物品，很适合新手使用。

总而言之，游戏得设计十分优秀，道具的丰富程度甚至和《马里奥赛车》相比都略胜一筹，不过由于机能问题，赛车转弯时显得很生硬，好在瑕不掩瑜。

星球大战

机种	GG	厂商	U.S.Gold
发售	1993年	类型	ACT



从1971年乔治·卢卡斯开始编写《星球大战》起，这个系列便书写了一个神话。时至今日，系列的最新作也被炒得沸沸扬扬，游戏更是及时地跟进，相信不少朋友已经领略了那款GBA上的最新作的魅力吧?

作为一台古董掌机GG，也有幸见证了《星球大战》在游戏界的风光。这款动作类游戏的操作感确实十分优秀，但是仅限于跳跃部分，而在攻击的时候，还是显得有失水准——除非早早判断好敌人的位置，否则等你出枪的时候，人家早已经一颗子弹飞过来了；而且敌人似乎数量很有限，好半天才遇到一个。不过就当时来说，能在电影上映的同时，玩到原汁原味的游戏，而且是在掌机上，已经是件令人羡慕的事情了。



文 tough 编 LIKY

我的玩转QD心得

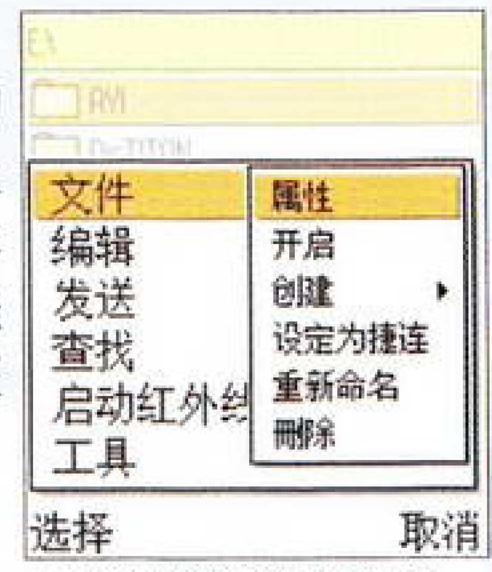
玩了QD两个月，自认能把它玩转了，感觉QD真是一款十分棒的手机，于是想写篇文章给那些刚买的或者正准备买QD的朋友介绍一下QD，给大家推荐一些常用的软件和好玩的游戏。



QD必备软件



QD必备软件之一——SeleQ

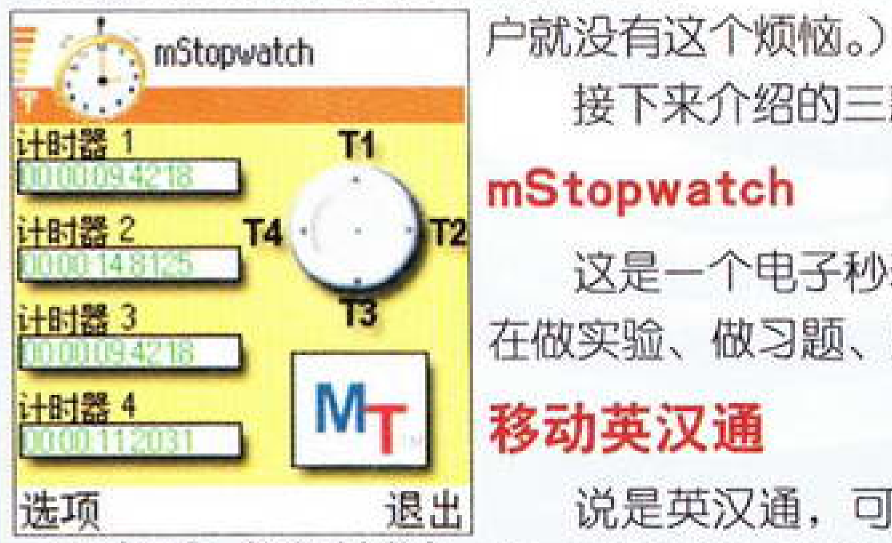


▲QD上的资源管理器SeleQ。

相当与电脑上的“资源管理器”，目前最新版是1.7版，本人用的1.6.5版，已十分完美了。通过它，你就可以随意处理你手机和MMC上的内容，剪切，粘帖，删除，查看修改文件，操作十分简便，省去了非要用电脑对MMC卡进行处理的麻烦。可以说QD有了这款软件就俨然是台掌上电脑了。类似的软件还有FileMan等，功能都大同小异，《掌机王SP》以前也提到过。

QD必备软件之二——MsvDriveE

这个软件可以把短信直接存入MMC卡，乍听起来好像没啥用，短信存在手机里不也好好的吗？同志们，手机能给你的自由存储空间最大只有3.4MB，如果用蓝牙收一个稍大容量的东西，比如一首MP3，手机就不能正常接收了。而有了这款软件就不同了，你可以接收接近MMC剩余容量大小的软件。（LIKY注：对于这款软件，NG的玩家安装前还请慎重，因为NG播放MP3时会锁死MMC卡，不能读写，如果安装了“MsvDriveE”，在听MP3时正好收到短信，短信此时要自动保存到MMC卡上，很容易就导致系统错误，所以要当心，当然QD用户就没有这个烦恼。）



▲四表同走，精确到小数点后面四位呢。

接下来介绍的三款软件对学生朋友可是非常实用的。

mStopwatch

这是一个电子秒表，可以四个表齐走，计时到小数点后四位，同学们在做实验、做习题、跑步的时候，赶快把QD拿出来炫一下吧。

移动英汉通

说是英汉通，可不是光英汉词典哦，英汉词典、汉英词典、新华字典、成语词典一应俱全。英汉词汇14万多，汉英词汇11万多，成语词典除了解释外还有出处，部分成语还有英文解释，功能十分强大啊。同学们，要爸妈给你买QD的理由多完美啊——“这手机可是彩屏文曲星哦！”

▲彩屏文曲星，移动英汉通。

掌上词霸II



▲词汇量惊人的“掌上词霸II”。

“掌上词霸II”包含英汉词汇17万多，汉英词汇16万多，比“移动英汉通”多，可惜的是这款电子词典没有自动检索功能，查单词一定要把单词输入完整才行，操作性欠缺些。不过与“移动英汉通”搭配使用的话那就天下无敌了。



经典 S60 游戏



介绍了应用软件，我再来讲讲几款不错的S60游戏，这几款游戏的容量比QD专用游戏小得多，但画面、音效、游戏性都堪称经典。

SkyForce

这款游戏堪称经典中的经典，可算是S60平台上最顶极的纵版射击游戏，画面极其漂亮，云、雨、闪电等各种天候一应俱全，背景带有3D渲染以及半透明效果。可选择三种战机，游戏分三种难度，老鸟菜鸟各得所乐。游戏不是光按住射击键加躲避就完事，在紧张游戏的同时还要救出版面中的人质（人质可是可以被你误杀的），而且射击命中率、敌机消灭数、版面建筑破坏数等都会参与过关评价，增加了不断挑战的乐趣。随着游戏的进行，我方子弹会不断加强，还有跟踪导弹、激光，当然敌方数量和子弹密集度也不断增加，画面异常火爆，特别是HARD难度，怎就一个爽字了得。买了QD可绝不能错过该作啊！



▲火爆绚丽的SkyForce。

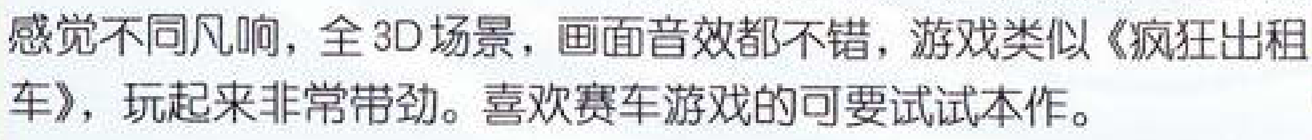
Super Miners

类型类似FC上的《淘金者》，制作厂商可是跟《SkyForce》同一家哦（顿时对这家厂商产生无限敬意）。游戏中玩家扮演一名矿工，要把每一关的钻石都挖光，然后通过特殊通道过关，好多地方不动一下脑筋可过不了。值得一提的是，该作可是支持蓝牙联机的，可以合作也可以对抗，乐趣十足。

▲轻松有趣的《Super Miners》。

Midtown Madness 3

第三款来头可不小，制作厂商是微软！听名字有点软，游戏可一点都不软，号称移植自Xbox的赛车游戏——《Midtown Madness 3》，什么？没听说过？老实说我是没玩过Xbox啦，这游戏名字也没听说过，哈哈，见笑了。不过这游戏一上手就感觉不同凡响，全3D场景，画面音效都不错，游戏类似《疯狂出租车》，玩起来非常带劲。喜欢赛车游戏的可要试试本作。





▲来头不小的《Midtown Madness 3》。

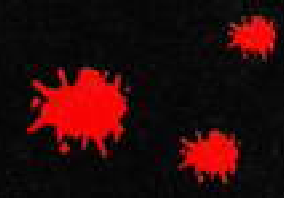
以上是3款我比较推崇的S60游戏，如果买行货QD的话，随机附送的《金属咆哮 II》也是非常不错的游戏，比一代火爆多了，大家自个儿玩味吧，通关一遍后还有无限弹药模式和BOSS战模式，游戏附带的完整剧情也可以欣赏一下，挺精彩的。

除了以上这些，大家别忘了，QD上还有模拟器，特别是GBC模拟器，vampent开发的VBOY运行效果相当完美，而且QD的屏幕比GBC好，画面感觉更精致，买了QD就好像又多了台GBC一样，爽得很。综上所述，QD既是一台游戏手机，上面不断开发着专用游戏，同时QD作为S60家族之一，其上有着丰富的软件资源，使它成为了一台文曲星，一个影音播放器，一台GBC。本人在今年四月中旬买的行货QD，1800RMB，舍友五一买时1600RMB，还送200话费，而同学买的港版QD只要1200。我的价钱是最贵的，但就算这样，能比他们提前拥有QD，我感觉一个字——“值”。朋友们，性价比如此高的手机还犹豫什么呢，赶快入手吧。

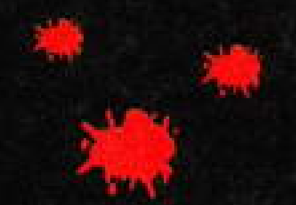
▲玩《DQ3》，QD又成GBC了哦。

文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

吸血鬼之馆



弗兰肯斯坦历代记



弗兰肯斯坦（Frankenstein）是与吸血鬼、狼人并称的西方经典怪物，一直倍受《恶魔城》历代制作人的青睐，在系列早期作品中几乎全勤出场。但近些年来，也许是受城堡内部劳资纠纷、精简裁员等问题的困扰，昔日辉煌无限的弗兰肯斯坦渐渐从吸血鬼猎人的视野中消失了。根据笔者略微仓促的局部调查，国内不少从《月下》开始接触系列的玩家对其感到陌生……“为了忘却的纪念”，在本文整理的终末，笔者打算用这句话概括编写的初衷。

弗兰肯斯坦的诞生

“这是一个最惊世骇俗的故事，它探索创造的两大秘密：生命与死亡。我想它会使你入迷。它也许还会使你感到震惊。它甚至还会使你感到恐怖……”

1817年，年仅二十岁的英国女子玛丽·雪莱创作了世界上第一部科幻小说《弗兰肯斯坦》，标志着这个影响日重而又饱受误解的文学品种正式诞生。

《弗兰肯斯坦》最初产生于一个文学游戏。当时，作者玛丽·雪莱和她的丈夫，大诗人雪莱·拜伦，以及拜伦的私人医生等人在日内瓦郊外经常聚会。一次，大家提议每个人写一篇鬼怪故事，后来只有玛丽·雪莱交了卷，就是这部名垂文史的中篇故事。当然，每个读过《弗兰肯斯坦》的人都会承认，它是一部深思熟虑的作品，篝火聚会只是促成作者把它写出来的引信。

“弗兰肯斯坦”常被认为是书中那个丑陋的人造人的名字，其实原本是作者给作品里青年科学家起的名字（两者公认的同名是长期传播的结果）。他相信生命是某种有形态的“火花”，希望通过电流刺激死的物质创造出生命。在驼背侏儒伊各的帮助下，佛兰肯斯坦从停尸房等处取得不同人体的器官和组织，拼合成一个人体。在一个偶然的机会里，雷电使这个人体拥有了生命。巨人天性善良，但由于面貌丑陋，被社会视为一种威胁。他要求创造者为自己制造一个配偶，答应事成后与同类双双远离人间。弗兰肯斯坦应允了怪人，但在接近成功的时候，担心怪人种族从此危害社会，毁去了女性人造人。怪人杀死弗兰肯斯坦的未婚妻作为报复。弗兰肯斯坦追踪自己的造物一直到北极地带，最后同归于尽。

《弗兰肯斯坦》确实有资格被作为世界上第一部科幻小说，因为它具备了太多的科幻文学的性质。它用自然观解释故事里的超现实情节：是雷电而不是魔法令怪人拥有了生命。它体现了科幻文艺的重要主题：科学与宗教、社会道德之间的冲突。弗兰肯斯坦为他侵犯了“上帝创造生命的特权”而自责，被科学创造出来的巨人则因为无法融入社会，而与人类激烈冲突。它塑造了人造人这样一个非人角色，而大量塑造非人角色，并借此来折射作者对人性的思考，正是科幻文艺的重要特征。整个故事一直延伸到北极，也体现了科幻文艺作品大量使用跨国跨地区背景的特色。

▲玛丽·雪莱的《弗兰肯斯坦》。

《弗兰肯斯坦》具备长久的生命力，被反复改编成电影，也被译介到各个国家。如此深刻的主题，如此曲折和完整的情节，如此鲜明的人物形象，

竟然出自一位二十岁的女作者的手里，这本身就是一个奇迹。

不过，虽然雪莱夫人和雪莱一样都是自由派文人，但受束于当时的社会环境，作者还是作了妥协，让主人公弗兰肯斯坦因为侵犯了“上帝创造生命的特权”而充满负罪感。

弗兰肯斯坦电影

科学怪人的银幕之旅可以追溯到1910年的首部同名电影，当时那具有时代特征的12分钟片长并未引起十数年后地毯式的轰动效应。1932年，好莱坞再度拍摄此片，在已日趋成熟的电影技术包装下，由卡洛夫扮演的巨人吓到了每一个走进影院的观众，他穿上铺沥青工人的靴子，增加身高，又用灰泥将头整方——也就是如今人们再熟悉不过的那个造型。影片不仅恐怖而且凄婉。与小姑娘在河边相遇一幕，悱恻凄哀，催人泪下，已经成为经典镜头。影片拍摄仅耗资25万美元，却赢利250万美元，此外，它的成功还启动了30年代走红一时的科幻恐怖片。1957年它卖给电视时，又掀起一股新的恐怖片旋风。该影片的姐妹片《科学怪人的新娘》于1935年问世。佛兰肯斯坦最近一次露面是在去年的《范·赫辛》中，关于影片的卖点和卖点的出处，这里不再赘述。



▲1910年的首部《弗兰肯斯坦》电影。


▲弗兰肯斯坦与小姑娘在河边相遇一幕，凄婉感人。

作为蒂姆·波顿的饭丝，笔者出于私心还要顺带一提这位怪才的《剪刀手爱德华》，某种程度上说，蒂姆是用童话的方式重新演绎了科学怪人的故事。

弗兰肯斯坦与《恶魔城》


▲FC《恶魔城》初代中的弗兰肯设定形象。

阴森的城堡似乎是科学怪人与吸血鬼伯爵最直接的联系，作为文学史上最具代表性的角色，弗兰肯与他陌生的同伴几乎同时走进了视频游戏的世界。特异的相貌注定其与大英雄和大魔王这两个闪耀的符号无缘，从1987年发售的《恶魔城》初代起，沉默悲情的巨人已经默默走过了近15年。

巨人最初的登场令人大呼意外，根据官方设定，猥琐地停在他肩头的不是别人，正是原著中的虐待狂伊格，这对原本被“变态”和“凶杀”联系在一起的组合，给西蒙造成了不小的麻烦。以现实的观点看，怪人的装束在三代时非常时髦，在15世纪竟然诞生了近代风格的西装。真正让人惊喜的两个造型则出现在MD《血族》和N64《默示录》，前者是以气势非常的隐藏BOSS存在，而后者竟然操起恶名昭著的链锯大玩，实在不得不佩服设定者的创意。


▲弗兰肯黑社会造型，招式看起来很眼熟，名将？


▲N64版中，爱好追逐的链锯弗兰肯。

此后直到IGA彻底接手“《恶魔城》系列”以前，弗兰肯一直是监督们首要考虑的角色，其造型的变化也很受FANS关注——回头看不难发现，可能因为与唯美华丽格格不入，IGA大叔渐渐冷落了这个角色——KCEK的《月之轮回》是弗兰肯最后一次登场，当然以后IGA也许会设定为，在《恶魔城》的世界里，弗兰肯的创造者是德拉古拉，并以此做些文章……


▲《月轮》中的弗兰肯。


▲《月下夜想曲》版，造型与以往差别很大

附录：弗兰肯斯坦未登场的《恶魔城》作品：
《诅咒之封印》、《恶魔城 XX》、《晓月圆舞曲》、《白夜协奏曲》、《无辜者悼词》及GB系列三作。



口袋妖怪XD 暗之旋风暗黑露琪亚

文 马修

欢迎各位来到“口袋妖怪广播台”，有玩友来信反映，说“口袋妖怪广播台”页数太少了，怎么就两页？其实，所有的专页都是两页的，不过页数少不等于东西少，这里不仅聚集了口袋妖怪相关的新消息，还有玩家新创的小故事。本辑广播台将为您播放《口袋妖怪》GC最新作消息。

口袋妖怪 XD 黑暗风暴	NGC
◆ポケモン XD 暗の旋风ダーク・ルギア	
◆Nintendo/Genius Sonority◆RPG	
◆预定 2005 年 8 月 4 日◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆5800 日元	
◆对应 NGC-GBA 专用联机线	

新世界展开的口袋妖怪之旅！

不知各位口袋FANS有多少玩过NGC版的《口袋妖怪竞技场》，那里的RPG模式真是精彩，完全3D的世界给人以完全不同于以往的《口袋妖怪》的感觉，现在，这个大受好评的游戏将被发扬光大，在NGC上正式推出以“XD”为名的正统RPG续作！


▲好炫的战斗画面！卡比兽这是在发动什么攻击呢？

介绍游戏之前，我们先来说一下“XD”的含义，XD是eXtra Dimension的缩写，意为异次元，即新作中，玩家将和口袋妖怪们在一个新的世界展开一轮新的冒险。

本作类型为正统的RPG，继承了《竞技场》的RPG模式的多种要素，由于NGC版《口袋妖怪》并非出自Game Freak，所以场景、人物、系统等都完全不同于掌机版的风格，从这点来说，家用机上口袋妖怪世界还真的将是一个有别于掌机版的“异次元”。

正太萝莉主角回归

在《竞技场》RPG模式中，主角是个非常有个性甚至带点邪气的大帅哥，而同伴也是个凹凸有致的美女。不过本作又走回了掌机版的路线，拿少年少女、即正太萝莉来做主角队伍。不过这次的男女主角是亲兄妹，因此就不用想在情节上发生什么故事了……还有，主角的口袋妖怪也是小东西——没有进化的小伊布。


▲和男主角在一起的主角的妹妹，看起来非常小哦。

正常比例的角色

不可否认，掌机版上有个性的帅哥美女还是蛮多的，但在非战斗画面中，这些角色顶多也就是个三头身的Q版形象，NGC版不同，身材比例都非常正常。在公开的影像中，我们看



▲对面是妹妹和一个肌肉男。



到的肌肉男和《竞技场》RPG模式中的很像，而来自于《竞技场》中那些魔术师少女、街头太妹、滑板小子等真实比例的人物还会再次出现吗？而且作为完全的RPG版，肯定有更多的个性角色登场。

捕捉对方的暗黑口袋妖怪

怎么样？这个够爽吧？直接把别人的强力妖怪收服据为己有，这在掌机各版是想都别想的。但捕捉也是有限制的，即必须是对方的暗黑口袋妖怪才能捕捉，而我们的主角就是靠一个眼镜状的仪器识别并展开捕捉。而且和《竞技场》RPG版一样，本作也要通过各种方式降低妖怪的暗黑度，最终使暗黑妖怪成为自己的口袋妖怪。至于是否需要像《竞技场》那样去一个祭坛举行仪式净化，还不得而知。



▶男主角在观察对方的口袋妖怪。



暗黑露琪亚

《竞技场》RPG模式中，可以捉到凤王及雷皇、炎帝、水君。本作中，已确认登场的BOSS级口袋妖怪是露琪亚，而且是暗黑露琪亚。影像中，伴随着那熟悉又震撼的长鸣，周身弥漫着黑雾的暗黑露琪亚登场的场面真是酷！既然是暗黑妖怪，当然也可以被我们收服——还有，既然露琪亚登场，那急冻鸟、雷电鸟和火焰鸟是否也会一同出现？如果真的有登场，那剧情上是否和《竞技场》的RPG模式也有联系？



◀暗黑露琪亚的登场绝对够酷够炫！

文 ChinaGba 一掊黄土，零式 编 铭风



《牧场物语》NDS版之恶性bug篇

上期的BUG介绍不知道诸位玩家看完后作何感想？有没有在庆幸摆脱死机噩梦的同时，也怨念一下MMV居然把十亿BUG以及无限牛奶BUG给除去……金钱问题将再次困扰手持修正版的玩家们，最近几期，笔者将全力介绍各类初心者上手法。

相信长期支持掌机王的读者一定还记得挖首饰以及赌博两种赚钱方法吧，虽然号称快速赚钱的两大方法，但挖首饰体力消耗严重，赌博则消耗现实时间……所以这两种方法仅推荐刚入手进行游戏的玩家，当游戏进行到一定进度后，我们大可不必再每天为了这点钱而浪费时间。下面就为大家介绍些更夸张的赚钱途径。

首先请做好各项准备工作。主角的积蓄拿来做什么？买礼物送给MM？不需要，大多MM完全可以用免费物品来讨好（花、药草、矿石等）。那么买各类装饰品？经过笔者的血汗验证，那些东西同样不需要急着入手，因为大多装饰品的作用形同鸡肋。那么积累了那么多钱用来做什么好呢？锵锵锵，有请木工先生登场为我们讲解增筑经。

“咳咳，想把我们的家园建设得更美丽吗？我将竭诚为各位玩家服务。鸡小屋＋水池的完美组合用来养鸡和鸭再合适不过，宽敞的动物小屋＋牧草仓库的搭配更能让您的牛和羊即使在室内也如同放牧一样生活舒适……如果您在我店增筑这些，我店还会增加后续服务，为您建造最新型的机器小屋。”

这次的机器小屋除了配备各类产品加工机，更为您带来了两大赚钱秘宝：种子制造机以及罐头制造机。种子制造机，顾名思义，用来制造各类种子，这些种子许多都不能在杂货店买到，如各类花种、蘑菇等，它们均需要靠这部机器来制造，要注意的是，并不是所有植物都可以做成种子，例如草药、野葡萄、竹笋，包括杂草（没有人想要这个吧……）这些就不行，但仅仅制造种子并不能体现其高端价值的说。细心的玩家一定发现了本作的作物总共有100个等级，而通过精灵频道可知，在同一块土地上反复播种收获同类作物可提升该作物等级。一旦我们把作物从一级升到二级可以干什么呢？不要以为商店里会因为玩家出货了LV2的作物便同时出售LV2的种子哦，LV2的种子只有通过我们自己制造，不用多说，将LV2的果



实投入种子制造机吧。一阵轰鸣之后，LV2的种子新鲜出炉，如此一来，LV100的作物指日可待。

一个小提示：定期拜访忘忧谷的班先生也会回收种子的说，种子的价格可比作物高出许多，所以用不掉的种子（有用不掉的种子吗……）可以拿去卖给班先生，也不失为一个小小的发财机会，记得要讨价还价（和JS打交

道就是费唇舌)。

罐头制造机当然是将各类产品做成罐头用的咯。这机器若是丢进去的是各类农作物的果实或是各类料理，做成罐头倒是可以被接受。可该作中最恶搞的是：几乎没有东西不能被扔进罐头制造机，路边的杂草、树枝、海里钓到的鱼骨、破靴破罐，甚至是咬了牙会崩的石头，无一不能被做成罐头，MMV 的恶趣味真是不小，牧场也出产劣质产品了……不过既然如此，如果有什么不想要的东西就都扔进去做成罐头吧。尤其是一些无法扔进出货箱的物品，如料理，只能通过罐头制造机出货，班先生可是不回收料理的说。

诸位看官开始躁动，笔者貌似废话了一大堆都没说出赚钱大法。(−_−b)(众人：还算你有点自知之明，快说！)

首先，我们要明白LV1和LV100的农产品，除了外形一样外是有很本质的区别的。当然不抠文字游戏，单说价格，等级越高的产品价格自然越高。以地瓜为例，LV1 的价格为 100G，LV2 的则为 400G，LV3 为 900G……依此类推，LV100 的价格岂不是1，000，000G？而且是每一个的价格的说，要是种上一院子，一天10亿是家常便饭那。

咳咳，诸位先擦擦口水，这才是开始，下面隆重介绍二号主角：罐头制造机。罐头制造机可以出货之余当然也会有价格上的加成。还记得 GBA 版中的礼物打包不？加成数值为 1.25倍。不过罐头的加成可就高多了，为1.5倍。同样一颗价值100 G的地瓜，做成罐头就会增值为150G，一百万就会变为一百五十万，十亿就会变成十五亿……咳咳，注意一下，NDS 版金额上限为 10 亿，所以即使出货了超过 10 亿的产品，仍然以 10 亿计算。

综合这两台超级机器的力量，致富不再是梦想。但，诸位不要只盯着天价看哦，其实要达到LV100并不是一件很容易的事。试想一下，首先我们使用地下室便可以排除季节限制，一年便是 120 天（四个月，每月 30 天，跟现实不同的说)。其次，我们选择生长期最短的萝卜(4天)作为实验对象。那么每年收获120/4=30次，达到100 等级时便是 3 年后，实际操作会到4 年目后，因为还得事先增筑自宅两次然后增筑地下室（繁琐过程略）……不过这一切对于我们热情的玩家来说可算不上什么，期待诸位早日种出终极作物！

GBA版《牧场物语》节日介绍

料理祭

每年春 22 日 AM10：00～PM6：00 都会在广场举行料理祭，比赛的内容当然是看谁的料理好吃了，要做料理自然少不了厨房和厨具，因此只有在购买了这两个东西以后才可以亲自参加，通常第一年都是作为旁观者。料理祭分两个时段举行，AM10：00～PM12：00 去广场领获取料理题目，每年的题目都会有所不同，只有做出符合要求的料理才有机会获胜。获取题目后回家去做料理，在结束前将料理带过去就可以参加评选。前5年的料理祭题目分别是：第一年：果汁；第二年：甜品；第三年：面包；第四年：乌冬；第五年：饭餐。五年后将重复前几年的料理题目，从前面几个题目中抽取其中一个。料理赛前一天是决定料理内容的关键，所以在料理祭前一天睡觉前先存个档，第二天如果碰到自己缺乏材料的题目就读档重试，直到有比较好做的料理题目为止。下面是一些推荐的料理（胜出几率大)。果汁：轻松红茶；甜品：芝士蛋糕；面包：三文治；乌冬：天妇罗乌冬；饭餐：松磨饭。



料理最有趣的就是看美食家吃卡莲料理的那一刻了，而且每年都吃一次，看来他还真是白吃不厌啊。料理比赛胜出后，在场所有村民友好度 +20，各位努力了。



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

《火焰之纹章 圣邪的意志》设定资料（二）

上次我们透露了《圣邪》中的一些游戏系统的设定，只要把握了那些。基本上就可以随心地进行游戏了。不过游戏的难度还是比较高的，就算是一些善于修改的玩家也会感到头痛。所以说就算是有了完全的资料和介绍、想要更好地通关还是需要精心地计算和布 局啊。

《圣邪》的剧情也是吸引玩家的一个卖点、虽然对于《圣邪》有些半恶搞的剧情，很多玩家也是褒贬不一，但总的来说重新编排的人物关系以及相关的剧情还是让很多玩家产生了浓厚的兴趣。所以这次我们就在一起说说《圣邪》的剧情设定资料。

只存在于设定中的人物

游戏中有一些人物并没有出现，不过在设定中他们确实是存在的，而且也有各自的身分，比如塞思，他是鲁内斯王国将军，宰相布露妮娅的副官；吉利安姆是弗雷利亚王国重骑士团团长；弗朗茨是鲁内斯王国的见习骑士，是基妮维娅将军的部下；红发剑圣约书亚，传闻他曾是贾哈那王家的一员，与女王依修梅娅有着一些渊源……起初在做策划时，想让很多角色出场，增加不少情节，可后来全部都放弃了。比如说想增加塞莉卡体内米拉神觉醒，头发变成紫色、威力大增的情节，让剑魔加雷尔来客串卡娅拉的同胞哥哥，还有让白狼罗依德也出场的等等，只不过后来因为种种原因这些都放弃了或是改换掉了，非常可惜。





▲一些曾在《圣魔》中登场的角色，在《圣邪》的世界中还是存在着的。

游戏中有一个人物一直都有许多玩家询问她出来是干什么的，她就是妮诺.在《烈火》中很有人气的她自然也会出现在《圣邪》中，只不过《圣邪》中的妮诺和《烈火》中的有一些区别。细心的玩家会在索妮娅和梅尔的对话中发现，索妮娅曾把自己的一个养女打下了山崖，没错，那就是妮诺。在她掉下山崖将要死去时，某个人救了她，此后妮诺便一直跟在那个人身边。此时的妮诺心中充满了对索妮娅无比的仇恨，自己的亲生父母被索妮娅所杀，自己也险些死在她的手中，妮诺发誓要索妮娅血债血偿。因为妮诺是百年不遇的天才魔道士，在那个人的指导下，她的实力已大大超越了索妮娅，在游戏的最后，她竟然毫不费力地将强大的异端司祭——阿维治住了。

▲曾有不少玩家都问，妮诺在这里出现是做什么的。

游戏中"教导团"的历史



▲"教导团"四人组的设定画，虽然这并非是10年前"圣战"时的。右上的那个就是游戏中未登场的"诺伦斯"。

在游戏中，布露妮娅、潘特、伊冬他们三人自称自己为"教导团"的成员。而"教导团"到底是什么，游戏中并没有说明，这就使得许多玩家对此产生了疑问，这里就系统地讲一下"教导团"的历史。

在《圣邪》故事的11年前爆发过一场"圣战"，"圣战"的起因是一个在大陆上的新兴宗教团体——诺亚圣教。迅速发展的诺亚圣教让拉特娜教团和由大魔导师——奈鲁卡鲁建立的魔法研究学会（简称魔研会）感到了巨大的压力。所以一直敌对的拉特娜教团和魔研会准备联合起来一起对付诺亚圣教。而另一方面，古拉德帝国暗中对诺亚圣教的调查也有了结果。原来，诺亚圣教在普救世人的口号下进行着非人道的实验。就这样，罗斯顿圣教国派出了圣皇弟·潘特和其夫人圣弓将军露依斯前往魔研会协助奈鲁卡鲁。古拉德帝国则派出了年轻有为的将军泽费鲁及其副将诺伦斯前往魔研会。

后来，两队人马分别到达了魔研会，而在泽费鲁一队的队中却多出了两个新面孔——因为时空乱流而出现在这个世界的魔龙伊冬和天才魔法少女布露妮娅。此后不久，诺亚圣教正式与魔研会宣战，奈鲁卡鲁将当时实力最强大的泽费鲁、潘特、诺伦斯、布露妮娅、伊冬编制成"特殊魔法战斗技能教导团"，通称"教导团"，由泽费鲁担任队长，主要负责对圣帝作战以及魔研会日常活动的维持，奈鲁卡鲁则转入自己的研究，不再过问魔研会事务。从此教导团作为"圣战"最强战力闻名于世。"圣战"的后期，因为诺亚圣教投入了改造人体基因的士兵，魔研会也不得不进行新的武器开发，那就是四圣器。



▲四圣器在游戏中的能力只和一般武器无二，原因就是因为还是处于"破损"状态。

强大的四圣器投入使用后，"教导团"很快便迎来了和诺亚圣教最高领导人——圣帝的决战。在这一场战斗中，四圣器几乎全部被毁，伊冬也失去了体内的龙之力，布露妮娅和泽费鲁也受了致命的重伤。最后圣帝的间无屏障被皇空枪击破，抓住这一机会的布露妮娅使用岚冰剑刺穿了他的身体。

战后的"教导团"正式解散，各个成员各奔东西，其中伊冬和诺伦斯结婚生下了女儿索菲娅，因为索菲娅是以魔力助长而成，虽然表面是个16岁的少女，但其实却只有10岁。

战后"教导团"相关人员的去向

泽费鲁：养好伤后回到古拉德帝国，任帝国三将之一，名号为"日长石"。

潘特：整顿完魔研会的事务后，便和妻子一起返回罗斯顿向教皇曼塞尔复命。

诺伦斯：在结束魔研会的善后工作后与伊冬结婚，开始照顾伊冬的起居，同时开始修复四圣器。

布露妮娅：体力基本恢复后，随泽费鲁一起去了古拉德帝国，但没过多久自己一人便去了鲁内斯。

伊冬：与诺伦斯结婚，后来经布露妮娅介绍，和她一起出任了鲁内斯王国的将军。

露依斯：向教皇曼塞尔复命后，与丈夫生活在一起。

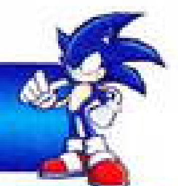
奈鲁卡鲁：研究诺亚圣教中的一些资料和异世界文籍。

作为一款同人作品，《圣邪》原本并非想进行如此繁多的设定，但在写剧本的过程中不自觉地就将许多剧情编撰了出来。可惜，以现有的技术能力的确很难成功再现设定中的场景。不过等到技术有所突破的那一天，《圣邪》的故事还会再继续的，到时候展现给大家的就是一个完整的、非改编的同人作品。当然以上所说的并非游戏中全部的剧情设定，还有许多细节性的设定，比如阿梅莉娅是海蕾妮女儿的设定等等，这些微妙的小细节就由玩家自行去体会和发掘吧。





文：NaNa.YX



主人公介绍



索尼克（Sonic）

全世界跑得最快的刺猬。最不喜欢别人束缚自己，更讨厌无聊的和平生活。对于他来说，刺激的冒险才是最大的乐趣。虽然表面上是一个很固执的人，而且说话非常直言（不喜欢转弯抹角），但其实心肠非常好。

阴影（Shadow）

被蛋头博士的祖父开发出来的人工刺猬，拥有类似于索尼克的能力。由于受到蛋头博士的教唆，在《Sonic Advanture2》中成为了敌人的一分子。最后也为了帮助索尼克而与他合体，变成了超级索尼克。

夜，更深、更静了。身处于蛇头神殿深处，Shadow 的心无论如何都平静不下来。他知道、他感觉到Sonic就在不远处了。也许是因为自己的移动速度太快，使他觉得Sonic好像并没有怎么移动。夹杂着呼呼风声Shadow仿佛听到了一群孩子的歌声，只是……这种声音让他感到了莫名的哀伤。

这个迷宫与它外头的那种蛇头装饰同样的诡异，在这里的每一丝昏暗和那些深不见底的水都足以让Shadow恶心到极点。也许是因为仅有的生灵的气息，让他能准确地知道自己与Sonic 的距离在不断地缩短，“或许我们能在下一个房间相遇。”抱着这样的想法，Shadow 又加快了前进的速度。但当他看到了通往下一个房间的石门时，不得不停下了脚步。

幽暗的圆形建筑，深不见底的人工湖静静地躺着，透过设计精密的玻璃镜反射出来的光映照出深在湖底石门。石门紧闭着，仿佛在默默守护着什么似的，不让任何外来人物靠近它身后的房间。

“可恶！究竟是哪个混蛋吃饱了没事干？给我弄出这么个大水缸……”Shadow不禁暗暗地臭骂起这迷宫的设计者（作者闪人ing）。现在不是责备谁的时候，Shadow 清楚地知道这一点。他抬起头四处张望，尝试着寻找能打开石门的机关。

人工湖里的水在轻轻地流淌着，表示着这里的真实，展现出这里的时间。来到这个地方到底有多久了？现在是深夜还是黎明？有或许……只是刚刚天黑……这里的时间虽然也在一分一秒的度过着，但是却对这个死寂的世界毫无影响，就连仅有的生灵——Shadow也开始感觉不到时间的存在。

“……”黑暗中的 Shadow 小心翼翼地探索着四周，但实在毫无头绪，到处都找不到能打开石门的开关。一筹莫展的他只能绕着人工湖转

圈，在岸边干着急。当他经过湖边某个镜子后面的时候，一个“熟悉”的身影出现在他面前。半透明的身躯，橘色的长发，充满民族气息的布裙……是她！那位曾多次出现在Shadow面前的橘色Echidna女子！

“你……是来帮我的吗？”Shadow轻轻地问了一句。那位橘色女子并没有回答，只是苦笑着点了点头。接着，她伸出了那纤细的手臂，指向了对正石门正上方的一个不起眼的角落，Shadow顺着她的手指望去，透过淡淡的微弱光线，一个几乎融入黑暗中的小平台在高高的墙壁上很不显眼地凸出来。

“要上去那里吧？哼！小菜一碟！Chaos Control！”眨眼间，Shadow就来到了小平台上，那位橘色女子也悠悠地“飘”了上来，但Shadow对这一现象丝毫不感到奇怪，也许……他已经习惯了在这里发生的怪事了吧……扫视一遍之后，除去小平台中央的一个古怪坛子以外，就只剩下一片的昏暗。

“……这是什么？机关？要怎么打开？……”Shadow开始仔细地查看着这个特别的小坛子，那上面有着类似说明书般的壁画，上面画有几个小小的水滴状生物在唱歌。虽然这种说明书一眼就能看懂，但Shadow还是不禁地向橘色女子问了一句：“要……要唱歌吗？”（一丝冷汗出现在Shadow头顶）。那位橘色女子依旧一言不发，无奈的点了点头。“真的要我唱歌？我……我只听过Maria唱歌……我自己倒是一次都没试过耶……”Shadow极不情愿的盘





算着要怎么唱歌……橘色女子稍稍微笑，默默地在一旁看着烦恼中的Shadow，然后渐渐地消失在空气之中。“喂！请等一下……唔！？”无助的Shadow忽然间觉得有一个声音没经过耳朵就直接地传进了他的脑子里。那是一段美妙歌声，一股优雅的旋律充斥着他全部的身心，他闭上了眼睛来感受着这种神奇的力量。当他再度张开眼睛的时候，感到手里出现了一个银白色的半透明管子，散发出醒目的银光，Shadow不自觉地把这根管子放到了嘴边，开始缓缓地吹奏出刚才他所感受到的那柔和的音符。

当Shadow演奏完毕的同时，那特别的小坛子发出了一声清脆的“叮”。紧接着，整个迷宫开始剧烈振动，人工湖里的水也渐渐退去，原本藏在水底的石门也“嗡嗡”地打开了。Shadow成功地启动了机关，他伸手抹了一把汗，却发现手中刚用来演奏的银白色管子开始发出强烈的银光，他急忙放开双手，管子马上飘了起来……当银光消失以后，一个银白色的C.E稳稳地落在了Shadow的手中。

“啊！我都忘了要谢谢她……”Shadow一边收起新获得的C.E，一边后悔自己刚才忘了向那位橘色女子道谢。但还有一点是他刚才没有留意到的……那就是：那位橘色女子的金属发圈上刻有一个和他在刚进村子时捡到的金属饰品一样的名字——Tikal。

第六章 完

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY

Vol.18

不可思议的迷宫

创造《西林》"神曲"的大师

游戏音乐一直是烘托游戏气氛不可缺少的重要一环，在FC时代，由于主机音源技术的限制，粗糙单调的音乐并不为传统音乐界所接受和认可，更一度被嗤之以鼻，此时制作游戏音乐仅仅是一种例行公事。随着游戏影响力的逐渐扩大、游戏主机机能的飞速进化以及众多音乐制作人的不懈努力，游戏音乐的地位正日益提升，众多音乐制作人也开始明白到游戏音乐同样可以完美体现音乐的艺术性，同样能够留下广为流传感动世人的作品，自此游戏音乐开始迈入艺术殿堂。比如《DQ》音乐之父杉山浩一历年举行的"DQ交响乐音乐会"，雅俗共赏，也依然能吸引到很多不玩游戏的人去捧场。

游戏音乐的一大特点就是每首曲子都包容了游戏中某个情节的意境，也记录了玩家玩某一游戏时身边所发生的往事。纵使玩家现在青春不再、激情不再，那些美好的回忆也不会随时间的流逝而消逝。一些工作繁忙的人，没有时间重温当年令自己彻夜未眠的游戏，只有通过游戏音乐来勾起脑海深处尘封已久的记忆，回味当初游戏时的那份激情和感动，追忆那似水流年的游戏往事。因此，游戏音乐所承载的意义对于玩家来说比游戏本身还要大得多。

90年代正是Chunsoft最为鼎盛的时期，集合了一大批出色制作人的开发团队保证了《西林》SFC版初作的优秀品质，为了令游戏品质提升至最大限度，中村光一真诚邀请了享誉音乐界的著名作曲家杉山浩一先生为游戏配乐，由于《西林》的世界观设定在日本古代江户时期，这就注定必须配以日本传统音乐才能与游戏相得益彰，虽然杉山浩一对于制作以前涉猎极少的和风音乐一时有些犹豫，不过看在与中村光一多年合作制作《DQ》的友情份上，最后还是欣然答应了，这也是杉山浩一对自身的新挑战。事实证明，杉山浩一果非浪得虚名之辈，其主刀的《西林》音乐堪称"神曲"，比"《特鲁尼克》系列"的音乐要优秀得多，相信最早接触《西林》的玩家群里（1995年），在游戏高难度的虐待下，不少人都是被动听的音乐所吸引而得以维持游戏的动力吧？呵呵，笔者就是其中一个被音乐难以言表的魅力深深吸引最后深陷不可思议迷宫世界中不能自拔的人。(^_^)



▲《西林》音乐的作曲家杉山浩一先生。

首先让我们一起看看杉山浩一为SFC版《西林》作曲的后记（翻译自原声专辑所附带的CD简介），从中也能体会到音乐制作人的心路历程。

杉山浩一的SFC版《西林》游戏音乐制作后记：



《风来之西林》具有与《特鲁尼克大冒险》相同的百玩不厌的游戏系统，这一点正是我喜爱"《不可思议迷宫》系列"游戏的主要原因。

这次《西林》换成了与《特》完全不同的和风世界，主人公西林是江户时代的一名浪人，为了追寻心中的梦想而浪迹天涯。我被委托制作这个游戏的音乐时，内心燃起一种挑战自我的激情和欲望。因为之前虽然我给很多游戏制作过音乐，但全部都是非和风世界的游戏背景。其实当我涉足游戏音乐这一领域时，就有过尝试制作和风音乐的念头，不过一直没有机会（笑）。

在制作《西林》的音乐时采用了与《特》相

仿的手法，以一首主题旋律为基础，之后进行各种节拍和音色变化，或是分割成各种片断穿插于其他曲子中，最终形成了《西林》音乐的特色曲风。为了体现和风的味道而特意挑选了日本传统乐器“尺八”作为《西林》音乐的象征乐器。

作曲时的环境和条件等要素对于影响作曲家的创作灵感是非常大的。例如创作《西林》的主题曲“旅ガラスは行く”时，这首曲子到底要做成怎样才好呢，在工作室里几乎让我想到头爆。不久之后我去京都旅行，在清水寺内站立遐想之时，突然一道灵光在头脑中闪现，曲子旋律的大致轮廓开始清晰浮现在我脑海里，于是就一气呵成作了这首曲子。其实我应该一早就想到这种和风的音乐就要在那样的环境才能诞生的了，走了不少弯路。

完成全部音乐的制作真是大耗精力，仅是基于制作以江户时代为中心的日本音乐这种思路来作曲，全部的音乐并没有表现出强烈的色彩感，就有点像泼墨山水画，重在气势和意境。同时，出于让各种特定场合配以对应风格音乐的目的，在不破坏和风音乐风格的范围下适当加入了西洋音乐的音阶和乐器作为调和，这种工作说起来容易，实际上做起来真的是吃力不讨好（笑）。

无论是已经放下游戏的人，或者还在游戏中浴血奋战的人，如果诸位在聆听音乐的同时能想象到游戏世界相关的一切，并感受到那种不断膨胀的乐趣，身为作曲者的我将深感无比的荣幸。

犹如天籁的SFC《西林》原声专辑

与《西林》SFC初代作同月发售的《西林》原声专辑，每首曲子相比游戏中的音乐在旋律和音色上都稍有不同，另一个不同点就是增加了终结乐段（游戏中的音乐需要不断循环，所以终结乐段就被Cut掉了）。正如这张原声专辑的名字“Special Aarrange Version”，是特别编曲版，由杉山浩一监制，以纯欣赏的角度来制作而不是单纯照搬游戏中的音乐正显示了严谨的制作态度，这得以保证专辑音乐的高品质和欣赏性。



▲与SFC版《西林》同月发售的“西林原声专辑”封面。

事实上，SFC版《西林》的音乐比后来同样由杉山浩一主刀的《月影村怪物》和《鬼袭来》的音乐素质要高很多——主要体现在旋律优美度和耐听性上。《月影村怪物》限于GB音源的低劣输出，但依然能继承原曲70%的神韵，所以听起来还是感到十分悦耳。《鬼袭来》出于配合游戏独特世界观的目的，以营造出鬼一族诡异的气氛，使得旋律优美度明显减低，而且整体耐听性也降低不少，实在令人遗憾。自《沙漠之魔城》和《外传》开始“《西林》系列”的音乐转由杉山浩一的徒弟松尾早人主刀，杉山浩一基本不涉及作曲工作，最多只是客串指点一下。以致有些玩家抱怨《沙漠之魔城》的音乐不怎么样，这便是实力的差距了。由于游戏中沿用了不少杉山浩一的原曲，所以标题画面和对外宣传时依然打上他的招牌来做幌子，以借助其名气来带动游戏的销量。

之前在《掌机王SP》第11辑给大家介绍过的《西林20th特别音乐集》就收录了除SFC版以外的音乐，个人认为其收藏价值和欣赏性远没有SFC版《西林》的原声专辑高。SFC版《西林》的原声专辑绝对当之无愧可以称为《西林》音乐的最高杰作，相信阁下听过之后一定会无比赞同这一点，其音绕梁三日而不散，令人回味无穷。在下一辑笔者将向大家详细解析融入到音乐旋律中的《西林》世界。

尺八

尺八原是箫类的一个分支，因为普通尺八长约一尺八寸，故名“尺八”。源自中国，唐朝时流入日本。如今在中国已式微，但在日本却得到了发扬光大，成为日本竖笛的代表，被誉为世界上最奇妙的乐器之一。尺八与箫一样竖吹奏，音色圆润、柔美、深沉而含蓄，并略带凄凉之感。其声短促、沙哑、粗旷、苍凉、沉郁，有悲的哽咽，怨的倾诉，幽的叹息，闻之有一种莫名的忧伤悲愁意绪萦绕心间。未历沧桑之人，在那一刻也有了沧桑之感，这就是尺八的独特魅力了。



▲《西林》音乐的象征乐器“尺八”。

杉山浩一在多首《西林》音乐里都采用了尺八的音色贯穿曲子始终，与西林沧桑的冒险生活和迷宫内沉郁的气氛非常吻合，也展现出一种日本独特的古典美。

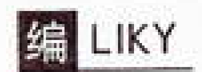


萨姆斯能力完全解析

文 Dark Samus
编 LIKY

——武器篇



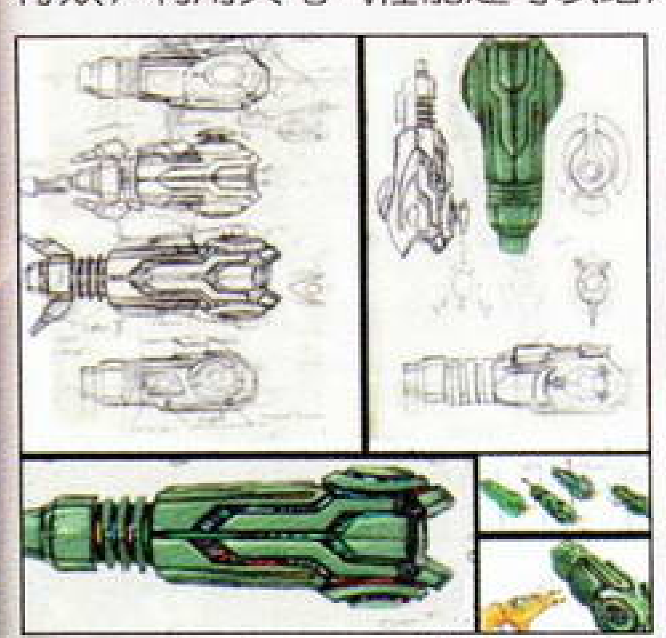



萨姆斯姐姐的一身超强装备以及众多惊人能力恐怕让很多人都非常好奇，接下来我们就来详细解析一番吧，本次先来看看萨姆斯姐姐的各种武器，以后我们还会解析战斗服、变形球等其他部分，请大家慢慢欣赏。

基本武器 (ARM CANNON)

能量枪（Power Beam）：ARM CANNON最基本的能力，利用萨姆斯的主体能量变换发射出的无属性能量弹，威力虽弱但可以高速连射。在《银河战士 零点任务》中特有Long能力，可以加长武器的射程，其他2D作品中有Wide、Spazer能力，可增加能量枪的射击范围。

波动枪（Wave Beam）：2D版中能力是将能量枪附加波动特性，利用其波动性能可穿透障碍物，攻击后面的敌人。在3D化的《PRIME》中是电磁枪，发射出三束高指向性的超高电压电磁振动波，命中精度高但威力较弱，蓄力后可使敌人陷入麻痹状态，而且对电磁系敌人有特效，利用其电气性能还可以给开关加电。


▲ ARM CANNON设定资料。

冰冻枪（Ice Beam）：“《银河战士》系列”中最出名的一种武器，利用高周波的电磁场发射出负温度化的电子粒流，瞬间吸收目标的热量，将敌人急速冷冻，冷冻后的物体可用导弹粉碎。冰冻枪在一至三代中是一种较普通的武器，主要用于解谜，在《融合》中由于情节设定（萨姆斯与Metroid融合，一样惧怕寒冷）成为了终极武器。在《PRIME》中是攻击力最高的武器，但射速过慢。它是惟一对Metroid有特效的攻击手段。


▲《零点任务》中的冰冻枪。

等离子枪（Plasma Beam）：2D版中是可穿透敌人的等离子波，攻击力很高，在《超级银河战士》只有它才能消灭黑色宇宙海盗。在《PRIME》中它表现为高热的电浆枪，发射机理与冰冻枪相反，使电子流高温活性化，攻击力高射速也较快，缺点是射程较短。蓄力后发射可使敌人进入燃烧状态，对冰系敌人有特效。

蓄力枪（Charge Beam）：需要积蓄能量才能发射，攻击力比普通的能量枪强，与导弹的威力差不多，对某些敌人有特效（比如《融合》中的大型X细胞核BOSS）。在《银河战士

PRIME》中不同性质的枪蓄力效果不同，如冰冻枪可以冻住敌人，电浆枪可以使敌人持续燃烧，电磁枪可以使敌人陷入麻痹状态。

光明枪与黑暗枪（Light Beam & Dark Beam）：在《银河战士PRIME2 暗之回响》中新出现的武器，有弹药数量限制。Light Beam类似电浆枪，有烧灼效果；Dark Beam类似冰冻枪，有冷冻效果，两种武器对相反性质的敌人有特效。此外这两种枪也是解谜的道具，Light Beam让生物生长，Dark Beam则让生物枯萎。

钩索枪（Hook Beam）：绳索状的光束，发射后可以像钩子一样钩住墙壁或者天花板。2D版仅在《超级银河战士》中出现，具有一定的攻击力，通过荡秋千的方式到达普通跳跃无法到达的地方。恰当地使用钩索还可以将出现在MARIDIA 地区的BOSS Draygon一击必杀。在《PRIME》和《暗之回响》中，钩索枪变成了萨姆斯左臂上的独立装备，不再具有攻击力，只是单纯的探索工具。

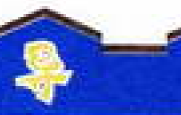


▲《PRIME》的钩索只是单纯的探索工具。

超级枪（Hyper Beam）：在《超级银河战士》的最终战，萨姆斯被Baby Metroid所救，利用Baby Metroid转移给她的能量引发出的究极能力，超级枪攻击力非常强大，可以说是无敌的能力。

Phazon枪（Phazon Beam）：在Tallon IV地下的Phazon矿区深处，萨姆斯打倒了终极海盗，获得Phazon服的同时获得了此能力。类似于Hyper Beam，它只能在《PRIME》的最终战中使用，利用Metroid Prime转换形态时释放出的高浓度Phazon矿石能量才能发射，只有它才能对Metroid Prime造成伤害。

灭绝枪（Annihilator Beam）：出现于《银河战士PRIME2 暗之回响》，使用时同时消耗光明枪与黑暗枪的弹药，对光明和黑暗属性的敌人都同等有效，而且具有自动追踪能力，威力强大，缺点是射速慢。



导弹（Missile）

导弹（Missile）：萨姆斯的基本装备，从ARM CANNON中发射出的弹道导弹，属于爆发系冲击性武器，威力大，可以打开特定的门，或者打碎某些薄弱的墙壁。2D版中只能直线前进，在《PRIME》中则可自动跟踪敌人，带有漂亮的蓝色尾迹。

超级导弹（Super Missile）：导弹的强化版，威力比导弹大很多，可以打开特定的门。在《超级银河战士》和《零点任务》中它是和导弹分离的，而在《融合》中却合并在了一起。超级导弹在《PRIME》中进化为蓄力合击（Charge Combo）的一种，使用时要消耗5枚导弹。



▲超级导弹的威力不俗。

冰冻导弹（Ice Missile）：仅在《融合》中出现，为了适应萨姆斯怕冷的弱点由银河联邦特别开发，让导弹附带有冷冻的特性，与冰冻枪性能基本相同，可以冻住敌人。

扩散导弹（Diffusion Missile）：仅在《融合》中出现，按住R键蓄力后发射，导弹的爆风攻击范围可扩散，用处不是很大。

电磁引力波（Wave Buster）：在《PRIME》中出现，是导弹与电磁枪的蓄力合击。使用时快速消耗导弹数量，可自动锁定目标攻击。

火焰喷射（Fire Slower）：在《PRIME》中出现，是导弹与电浆枪的蓄力合击。使用时同样快速消耗导弹数量，大范围的火焰喷射，适合对付群敌。

冰温弹（Ice Spreader）：《PRIME》中出现，是导弹与冰冻枪的蓄力合击。使用时消耗10枚导弹，可大范围冰冻周围环境，威力极大。

追击导弹（Seeker Missile）：出现于《银河战士PRIME2 暗之回响》，可锁定数个目标同时发射，最大锁定数目为5个。



▲追击导弹

大家来做 掌门人SP

6月的主题无疑是高考中考，经历了大战洗礼的玩家，终于可以在忙碌的人生路上稍作休息了。而本辑的掌门人，只能助大家复习好、睡好、考好、休息好、玩好！在您紧张焦虑时，别忘了，《掌机王SP》还有众多的朋友挂念着你！



稀世奇品

LIKY喜欢收集掌机古董，每有新编来报道，必向其炫耀其得意收藏——那个GAME.COM掌机。一日去逛掌机古董市场，见一摊，上写“稀世奇品”，竟然是同事马修曾经报道的那个木制SP！摊主讲，此SP乃石器时代所制，实为稀世之SP。LIKY说：“那个时候绝对不可能会造出GBA SP！”摊主附LIKY耳边小声言：“所以说才是稀世奇品……”

▲这画里到底是什么啊?

模拟考试与D版商

终于考完二模了，而成绩居然在考完试当天公布出来了！这令我想起了国内的D版商，别人今天才出游戏，第二天就有D版货了。

兰州 邹财麟

买游戏

马修带着上幼儿园的外甥女买游戏，店员热情地递给他游戏册子，马修低头看着册子，清清嗓：“咳咳，《马里奥》、《星之卡比》、《钻子先生》、《滚滚棒》……《海贼王》、《龙珠大冒险》、《机战OG2》……”店员忙得不亦乐乎，给马修所喊的游戏装了一袋又一袋。当马修停下时，满头大汗的店员把一大堆游戏捧给了马修，马修一脸疑惑：“我还没决定买哪个呢，刚才我是念给我外甥女，她上幼儿园……”

借钱

铭风最近非常看好NDS，无奈月末手头紧，便去找雷伊借钱，两人对话如下。

铭风：雷伊，我想买NDS，但现在还差点钱，能不能借我点?

雷伊：没问题，不就是钱嘛，说吧，差多少?

铭风：就差1000了。

雷伊：（惊了一身冷汗）是、是没差多少，啊，不过我现在只有500了……

铭风：没关系，剩那500先欠着，发薪时记得还我就行。

GBA化学方程式

一、GBA+游戏x+电池＝（打开电源）HAPPY

文字说明：一台GBA加上X个游戏再加上电池，在一定条件下反应生成HAPPY，反应条件为打开电源。（某白：“为什么要打开电源?”众：“不开电源怎么玩GBA啊?”）

二、GBA+游戏x+电池+《掌机王SP》＝（打开电源和书）nHAPPY

某白又问：“为什么反应物多个《掌机王SP》就可以多生成这么多HAPPY呀?”偶答：”那是因为我在游戏中经常被BOSS虐待，自从有了《掌机王SP》的攻略后，BOSS都被我虐待，当然是多了n多的HAPPY！你呀，真白痴！”某白：“你这人真虚伪，不就是想抽台NDS嘛。”“你揭我老底……”

广东 黄伟良

夜间惊魂事件

就在几分钟前，我正在玩PSP的《永恒》，刚在打火精灵！（这时候就它有亮光，其他的灯都关了。）突然我发现咋火精灵变成一黑大个了！而且主角一接近就陷到它身体里去了，那血不说了，狂掉……正当我发呆的时候的噩梦终于来临了！那个火精灵的触角竟然碰到了我的手指，它跨出了屏幕——啊！原来是只该死、该死、该死的蟑螂！我顺手就把机器甩了出去，脱手后已后悔不已，但是奇迹发生了，PSP只在空中晃了一下又回来了，原来我套着挂机绳，还好大难不死！现在终于发现这小小的绳子有这么大的功能！至于那只害虫，已经被我用机战中所有绝招轰至半死，最后死于本人口水之中！解释一下，喝了几口白干一口一口吐它身上，最后焚烧！回顾一下机器，除了屏幕上GAME OVER的字体！全部大难幸免……再此提醒各位家中条件不好的玩家，玩游戏的时候特别要注意环境，以我为戒！

levelup 白色恶魔



小编们，六一节快乐！这辑的赠品很有趣啊！我把成步堂贴在教室的黑板上，结果今天早上就有人在下面写了一行字“横眉冷对千夫指”，不过放学的时候就被某个逆转的FANS给拿走了，哭一个先！

YOURDOOM

呀！我最喜欢的《逆转》上黑板啦！

其实那两人是横眉互相指。

唉，为什么没有千寻姐姐……

不提醒都忘了，雷伊，NDS的《逆转裁判》前线做完没有?

希望下辑能中一台NDS，是不是觉得奇怪，为什么不说中一台PSP？因为我马上就会去买我爱死了的PSP！这样就不用麻烦不是很苗条的的马修了！还有想问一下，在贵阳能买到行货的PSP吗？因为那天我去买PSP时，那BOSS半天没回答……

贵阳 梁辉

咳，那个玩友，不要总提俺不苗条嘛，本来大伙都忘差不多了呢，是不是？呵呵——回答你下一个问题：PSP没有出中国大陆版，也就是说，中国大陆境内所卖的PSP，全都是水货！

《掌机王》的“四大天王”和全体工作同仁们，你们好！我有些问题：

1.PSP已经出了2G的记忆棒，意味着整个PSP游戏可以拷进PSP记忆棒吗？有没有下载的网站？如何将UMD的游戏存到记忆棒中？

2.N-Gage有SFC模拟器了有可能在PSP和NDS上出现吗？请务必回答，这关系到我购机的选择。

最后祝《掌机王SP》越办越好！

陕西 李强

先感谢你的问候，实际上，小一些的PSP游戏用1G的记忆棒就能装下，但能够被认出却无法运行。至于SFC模拟器，目前的GBA和PSP都有，但模拟得并不完善，其中PSP还只支持1.0版……关于PSP的版本与模拟器一言难尽，还是详见《掌机王SP》17辑的“玩转PSP”吧。

各位小编，请帮个忙！中考快到了，我有个小小的祝福，希望小编可以为我达成！祝天下考生考上自己理想的高中！希望小编能把我的祝福通过《掌机王SP》传达给天下的学子，拜托啦！

小树墩

小树墩玩友又做了一张电子贺卡通过《掌机王SP》送给所有学子，相信各位学子也会感受到小树墩玩友的问候，马修也一并祝大家好好考，拿出咱们不通关不罢休的劲头，打好这一BOSS战！



《掌机王》的小编们，你们好，我是山东郓城县第一中学的一名高三学生，还有二十多天就要高考了，可是心情十分紧张，在这紧张心情的control下，我用颤抖的手，写下了这封信……

山东 宋钊

整理到宋钊读者的信的这一天，正好是全国高考第一天，一年一度如此，也有一批又一批的玩家从紧张的高中生活顺利过渡到了相对自由得多的大学生活——祝各位学子都能考上理想的学府，给自己人生再交上一份满意的答卷！

还有四个星期，历史地理会考，五个星期期考，最后大家就要各奔东西了，好不容易培养起来的友谊，说分开就分开，真是万分不舍……

广西 林杰

中考、高考、大学毕业……又一批玩家将面临着人生一大转折点。一方面，昔日同窗好友即将各奔东西，另一方面，一个新的集体中又有新的朋友等待着 我们去认识。古人尚有“海内存知己，天涯若比邻”的豁达，何况信息发达的现代？过去的朋友继续保持联系吧，到了新地方不妨多认识更多的新朋友。

亲爱的小编们：小弟有一个问题请教，我的一台SP的上半部分和下半部分出现了松动，我想可能是中间的轴时间长老化了，玩游戏时SP会产生震动，就像PS2的震动手柄那样，我怕散架了就不敢玩了。请问这个问题如何解决？市面上的组装壳子可不可以换中间的轴？我很喜欢SP，值不值得贴钱换一台新的。请小编一定要帮我出个主意，小弟在此多谢了。

忠实读者 尹捷


▲这几天把我给饿的……

其实SP用久了，上下之间有些松动算是正常现象，但松的程度一般不是很大。不过你说的玩游戏时机器会产生震动，这个倒是有些奇怪，因为GBA游戏的震动需要靠卡带来实现，而大多数游戏是没有震动功能的，D版更不用说。不过是原装机壳的话，在把SP音量调大时搭在机身背面的中指和无名指会感受到喇叭的震动，不过并不强烈——如果震动得很强烈，就拿游戏店问问吧。至于换壳，个人并不推荐，搞不好换后你会发现比换前还要松动。

敬爱的小编，我是《掌机王SP》的忠实读者，我有个问题想请问一下。我想买个SC卡，网上的价格都是260元左右，可是我在游戏店里看到的只有180元。这个到底应该多少钱？是不是分代？

francis252

其实不少官方网站给的都是建议售价，而对商家实行的是开放式价格，而游戏店方面显然更了解消费者在价格接受方面的平衡点，所以一般店售价格都较官方报价更便宜，而玩家也大多能接受。

我和我的N多同学每辑必寄的回函，仿佛石沉大海，难道上天注定让我孤独终老吗？每次看到自己身边的人上榜时，心里总有些痒痒的，唉……

广西 苏杰

苏玩友说的是什么榜呢？如果是交流空间的话，那么投来你的资料就可以，因为投的资料众多，页面却有限，因此投了很久也没见刊登的各位就再投一份吧；如果是中奖者名单的话，那可就看运气了。还有，你说的《绿宝石》丢记录的事，就是盗版的原因。

这辑的《掌机王SP》发售那天，抢购的也太快了，才半天就被卖完了，小编听到这个消息是不是很高兴？可是我没买到呀！于是我以30元钱的价格（那可是我的伙食费）向同学购买了一本，赠品也没要。可是我没后悔，因为我凑齐了一整套《掌机王》了！

云南 刘昊洋

刘昊洋让小编们感动哦。其实没买着也没什么，按照掌门人邮购信息打电话问问，一般来说，新书都可以邮购到的。再次感谢刘昊洋玩友的支持。



我感觉《掌机王SP》真得没有以前《掌机王》做得好了，内容没那么充实了，以前我买《掌机王》的时候没事的时候就拿出来看，虽然我已经看过了N遍了，但仍然有看头，现在看《SP》，我基本上看了一两遍就有点不想看的感觉了，现在的《掌机王SP》没有了多少实用功能了，以前的游戏介绍和评价我都记忆犹新，但现在……我是不想让《掌机王SP》下落，所以提了点意见，请众小编们不要介意啊，我希望SP越办越好！

levelup 王浩

怎么会介意呢？我们最希望大家能提出意见，关于书的耐看性及实用性等，小编也一直在致力于这个问题的反思与努力，同时也诚挚邀请各位读者来信、来Email或到www.levelup.cn/bbs的掌机游戏讨论区发贴，来提出各位对《掌机王SP》具体的要求以及改进意见。想解决问题，必须正视问题！请大家多多支持帮助！

马修说在交流区里可以说一些网络上的用语，比如“表”之类的，那以后就开出一个巴掌大的地盘，把平常的一些网络用语的意思列一下吧，好让我们这些网语盲有个参照。每辑只要列三五条就好了。

levelup rousant

这个建议不错，有趣又能学点课外的有趣东西。马修这辑就先这么做，呵呵。以后开个大众学堂，不定期地给大家介绍些有趣古怪的小知识。

编辑叔叔阿姨，先提个意见，《掌机王SP》攻略最好分成NDS、PSP、GBA几类，看起来很乱，到处找比登天还难啊！还有，刚看完《掌机王SP》，发现马修不太喜欢别人叫他叔叔，那我就改叫哥哥姐姐吧。对了，小编里有没有MM啊？好像都是男的。

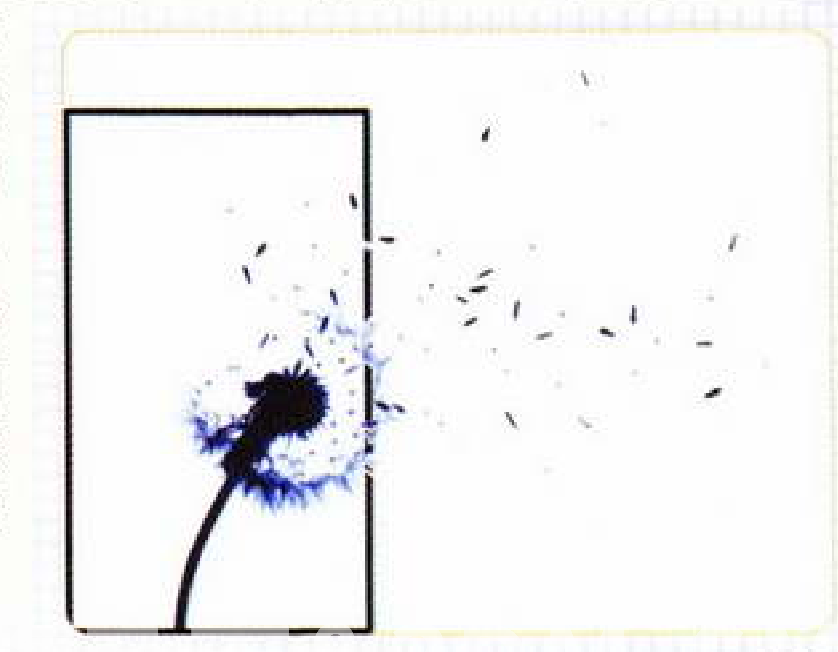
湖南湘潭 周泽江

其实目录页右边的索引已经分开PSP、NDS和GBA了。至于我嘛，叫什么都可以，马修其实并不介意，随便大家叫！至于小编嘛，暴露在明处的确实都是男的，MM都做幕后工作的，但她们也非常辛苦哦。

《掌机王SP》15辑“掌门人”有个地方需要更正。就是南昌玩家询问的“NDS是否可以向下兼容所有的GB、GBA游戏”。经我研究，马修的答案不对，正确解答是：NDS可以兼容普通GBA游戏，D商们制造的加密中文D卡（但如用烧录卡的话，必须是烧录被破解过的“加密ROM”。直接烧录“加密ROM”可能出现某些问题，甚至不能运行）。而GBA专用的e读卡机、MP3播放机、可视电话套件等周边则不行；至于GB游戏卡，GB卡本身是可以插入NDS，但不能运行，原因是任天堂在正式发售NDS前将这个兼容GB功能屏蔽了——874老任一万遍，有网友猜测原因也许是为了把货架上剩余的GBA卖掉，给大家继续购买GBA一个“理由”，具体罪行是对电路进行略微改动。所幸的是，恢复这个功能的方法已经被外国玩友找到了，大致是对电路进行焊接跳线，具体操作方法大家可以到“模拟地带”论坛里查询相关帖子。（电焊“苦手”就免了）

杨睿

首先向杨玩友的指错和补充致谢，其实关于烧录加密的ROM，不只是NDS会出问题，用GBA、模拟器都出问题；当时的其他套件周边由于不属于玩友所问的游戏范畴，故当初没考虑到，因此感谢杨玩友的补充；关于GB卡，马修春节回家时曾用自己收藏的10余盘GB、GBC卡逐个试，都无法插进，故得出插不进的结论，不过毕竟马修自己的游戏卡带有限，所以插不进去没做再深的试验，因此再次感谢杨玩友的来信指正和补充，再三感谢。马修个人知识阅历有限，哪位读者发现了马修的错误漏洞之处一定要指出来哦。



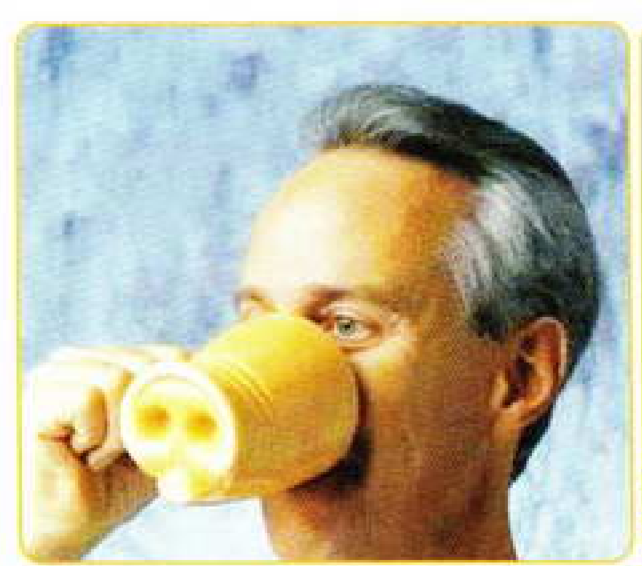
要求下一辑做个GBA周边外设的大图鉴。什么收音机、数码相机、遥控器，播放君等等市面上常见的，以及不怎么见得到的稀有东西都拿来吧，让我们选择购买的时候好有个心理准备，谢了！

这个嘛，当时在做第10辑的游戏年鉴时，马修就萌生过此想法，毕竟负责硬件一块的马修还算掌握着相当多的这类周边。好了，既然有读者感兴趣，那马修争取尽快献给大家吧！

小编们，看了那辑你们的意见收集，我怎么感觉《掌机王SP》要冷落我们NDS和PSP玩家啊，千万不要哦，先谢过小编了……

JJYY

怎么会呢？加大GBA的分量不等于要减NDS和PSP的分量嘛，有好游戏小编绝对不会放弃，不管是GBA、NDS还是PSP。请所有玩家放心！





FANS专页中有些栏目如果实在无内容可写，可以考虑停几辑，等有东西再恢复也不迟。掌机年鉴最好一年出两次，分别在寒暑假刊登，一来现在已有三大机种，游戏数量是以前无法望其项背的，而《掌机王SP》页数有限，分两次可以在内容上作不小的调整。暑假要到了，正好也给放假的学生们一个参考。

上海 奚磊君

奚磊君提的意见果然正中要点，而FANS和非FANS间关于专页的争论也一直没有停止过。既然专页得到了FANS的喜爱，其存在还是值得肯定的，但内容上也要推陈出新，保证专页的精彩和对一般玩家的吸引。

关于年鉴，也有奚磊君等不少读者提议再出年鉴。感谢大家的热心参与的同时，小编们也将把包括年鉴在内的各种提议列入考虑讨论之列。



大众学堂

网络语言

各位掌门人好，大众学堂今日开张，鉴于读者们年龄、阅历的差异，有些读者加入掌机阵营的时间晚一些，所以以后掌门人就会为大家不定期地开放大众学堂，本辑就先照顾一下上网时间较短的玩家，说一说常用的网络用语，以便让大家上网时能够快速“入乡随俗”。篇幅限制，众多的网络语言无法全部列出，就收集一些有代表性的归归类，大家举一反三哦。

首先常见的是读音变化类，如偶（我）、粉（很）、虾米（什么）、鸟（了）、素（是）、稀饭（喜欢）等，组个例句就是：偶粉稀饭狗狗，上周偶把NDS和《任天狗》都买回来鸟——可爱素王道啊！

还有非常常见、也是应用最多的拼音、英文缩写类，像BF（男朋友）、GF（女朋友）、BS（鄙视）、JR（贱人）、RPWT（人品问题）、LG（老公）、LP（老婆）……这样的缩写非常之多且不断增多，而一些经典的还有引申意思，像MM、GG、JJ、DD，虽然字面上是妹妹、哥哥、姐姐、弟弟，但MM和GG也经常直接指女朋友和男朋友；至于JJ、DD嘛，也引申成……总之，发现个缩写照着念一下基本就能猜出个八九不离十。

还有连读的和拆字的，如“酱紫”（这个样子）和“表”（不要）就是经典的浓缩网络语；还有把字拆开的，像我们在论坛常见的“走召弓虽”实际就是把“超强”给扩大化了。

最后敬告各位，现实生活中还是说普通话，常把网络语言挂在嘴边习惯了，可能会时不时地收到疑惑的目光哦。

继续期待大家的意见和建议

《掌机王》和《掌机王 SP》的成长，离不开各位读者的支持！把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足，以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王 SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物，各位掌门人，请不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　　《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

或发 Email 到 pgking@263.net

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》继续面向全体读者征稿，也许您发现不到您潜力，试一试，也许您就是一颗金子！欢迎各位玩家踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面及热血最强影像。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020

或发 Email 至 pgking@263.net



《掌机王 SP》邮购信息

目前有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：

《掌机王 SP》第2辑、《掌机王 SP》第4辑、《掌机王 SP》第5辑、《掌机王 SP》第9辑、《掌机王 SP》第10辑、《掌机王 SP》第11辑、《掌机王 SP》第14辑、《掌机王 SP》第17辑和下一辑的《掌机王 SP》，定价12元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至0931—4867606



《掌机王 SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明"问题地带"字样哦。邮箱里的问题依旧以 GBA 居多，看来 GBA 在国内的占有率还是挺高的。

众小编好！我发现你们的《任天狗》第60页的狗狗资料的"口渴度"与"饥饿度"弄反了。还有就是《海贼王 龙之梦》的第七章的清理树叶，我试了好久都过不了，请教教我。

pk_19890223

看来你一定是攻击不到中间被围住的那两颗树，这里要选用乌索普或是奈美做 2P，然后在对岸进行攻击就可以了。由于看不到攻击目标，要根据唰唰的落叶声来判断是否攻击到树，可通过切换角色来观察树的位置。



请问《高达 SEED 与你的友人相会在战场》最后一个隐藏模式怎样才能打出来。

浙江 王栋

最后一个应该"图书室与特别模式"。在打穿游戏一次后，便会出现图书室和特别模式。图书室中的图片，都只有在游戏中完成特定的条件之后才会出现，努力收集吧。

在《牧场物语 矿石镇的伙伴》男生版中，在木匠哥茨房子右边的森林里，隐约看到一条小路，如何进入，用穿墙金手指吗？里面有什么东东？

weng3842969

右边的森林是进入不了的，所以什么也没有……

我刚玩《黄金太阳 开启的封印》有个问题问：到了灯塔故事发展不下去，怎样弄神水拯救那些被变成树的人和村庄。

du jun

如果你已经进入灯塔却没有发生事件的话，那是因为你没有在之前的村庄见到神官梅亚莉（メアリィ），见到后进入灯塔后便会发生事件将挡路的神像移开。

《海贼王 七岛的大秘宝》中，打完雪山小屋旁 BOSS 后进入村子后，该干嘛？网上说要进海贼房对话后发生战斗，可海贼房右边门进不去，左边进去了与所有人对话根本没战斗，怎么办？

yangshen

首先要在山内和一座夏威夷似的小屋里的オツ对话，在得知村庄的信息后在来到村内才能发生剧情。

请问众小编一个问题《召唤之夜 铸剑物语2》中二周目的隐藏地点除了最终BOSS处的魔法阵还有哪处？

buddy64



在最终BOSS处的魔法阵和得到第一个进入下一个隐藏迷宫的道具，察看道具资料时会有提示，分别在："朽ちた机械迷宫"地下6阶，内部得到"水の呼び子"。"常夏の海洞窟"エリア15的通路，内部得到"雪解けの粉"。"极寒の雪溪谷"エリア14的通路，内部得到"开封のお札"。"汤けむり热汤地狱"エリア16的通路。

请问在《三国志》里的民心值怎么升啊？我城里的老百姓已经开始造反了，真让人头痛啊。

CFV

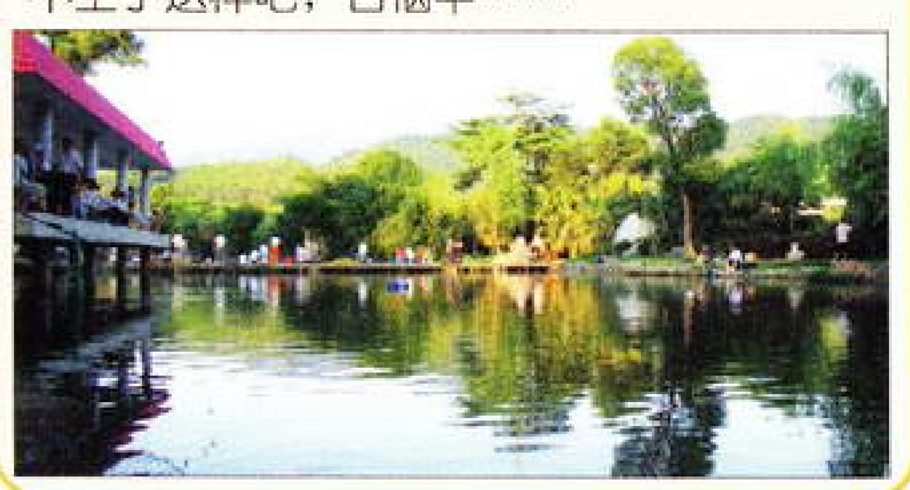
尽量少征兵，派魅力高的人来施舍米，每人施舍800以上。让民心保持在70以上人民就不会造反了。

小编寄语

LIKY

◆休息日去公园钓鱼，体验了好久不曾有过的感动，想起了小时候的夏天去江边钓鱼的快乐时光，不过公园里的鱼塘是专门供人“找快感”的场所，里面的鱼简直多得可以，鱼钩放下去不出半分钟浮标就会动，钓了一下午收获颇丰。而且最离谱的是，当我拉起一条一斤多的鲫鱼时，发现钩住的不是嘴，而是肚子，真令我哭笑不得。

◆最近突然发现自己相机拍出来的相片有点惨不忍睹了，细节丢失严重，难道是CCD老化或是我保养不当？用了才一年半而已，不至于这样吧，苦恼中……



马修

◆一年一度的高考、中考又到了，先祝各位学子考试顺利。

◆6月1日，早上踩点进入办公室，中午出去吃快餐，下班吃过晚饭后回寝室看个片子、打会游戏，睡了——时间过得真快，10多年前盼着的这个可以和伙伴一起去公园的节日，现在却没了感觉，不过，马修还是祝年龄小的玩友们节日愉快！

◆截稿前一天的一大早，便收到了老姐的短信，说妈妈过生日了。打电话问候时听得出，这一个电话已经足以让母亲欣慰了。



◆最近越来越惰于思考了，“人生是一次性的”这个客观事实竟然让马修感慨万分……

铭风

◆和一年多没见的同学聚了会，大家的样子虽然都还是那么熟悉，却都拥有了自己的事业。想想当初一起学习的日子仿佛就在眼前，真是感慨万千。

◆回家归来后发现热门游戏的攻略都被人预定了，所以本次比较空闲。期间没花时间温习什么游戏，却迷上了用GBASP看电子书，看小说也是人生的一大快事。

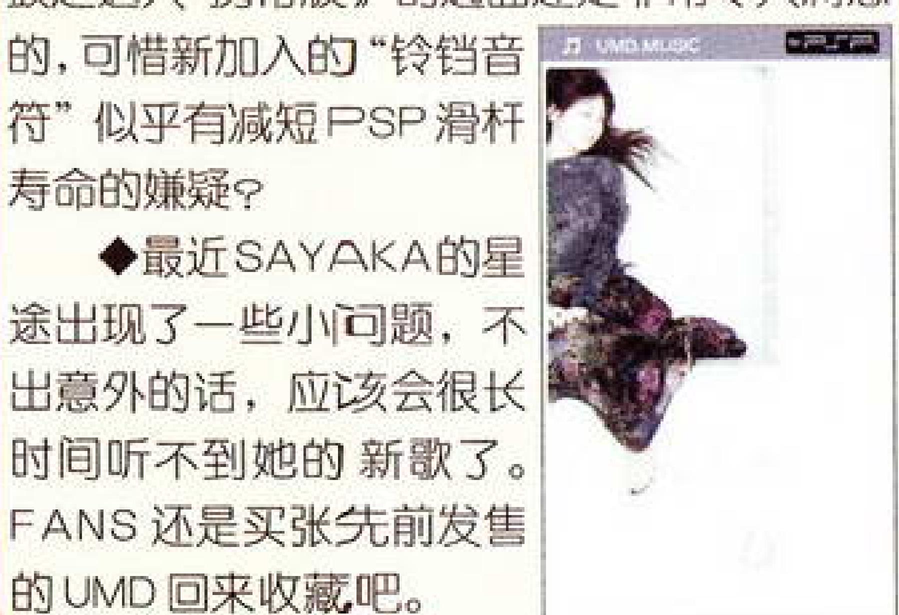


▲家里附近变化真大，同时也发现当初图外形好看买下的相机真渣。

◆6月23日是个好日子，两个次世代掌机上分别有《机密武装》和《超级大战争》。当然了，其他掌机游戏《掌机王SP》也绝对会一网打尽，为高考过后的学子们准备一道大餐。

雷伊

◆没想到平时常听的Mi的《未来地图》会收录在《太鼓之达人 携带版》中，这也是继I WISH的《明日之扉》收录在《太鼓之达人 三代目》和《大金刚手鼓》中、Every Little Thing的《Fragile》收录在《大合奏》后又一首被挑选进音乐游戏中的《あいのり》主题歌。总的来说，这次《太鼓之达人 携带版》的选曲还是非常令人满意的，可惜新加入的“铃铛音符”似乎有减短PSP滑杆寿命的嫌疑？



◆最近SAYAKA的星途出现了一些小问题，不出意外的话，应该会很长时间听不到她的新歌了。FANS还是买张先前发售的UMD回来收藏吧。



各位为了高考而拼搏的读者们在拿到手上这本《掌机王SP》时，想必都已经“解脱”了吧。小编在这里祝各位能够顺利考上自己心目中的学校（考上的同学可一定要多多来信啊）。未来大学的学习生活同样需要不断地努力；没有发挥好的同学也不必气馁，朋友和父母对自己的关心是不会改变的。

姓名：Comi 慧　　昵称：偷闲玩乐
性别：女　　年龄：16
QQ：401027549
Email：comi006@sina.com
最喜欢的游戏：《牧场物语》
地址：广东省汕头市龙湖区丽水庄西区 34 栋 602
邮编：515041
想说的话：我想交和我同是《掌机王》FANS的玩友，来信不拒哦！你是吗？

姓名：白雪　　昵称：sasume
性别：女　　年龄：19
Email：sasume_oki@yahoo.com
拥有掌机：GBA SP、PSP
想说的话：想找一个可以一起联机玩游戏的朋友。

姓名：曾毅榕　　网名：YOURDOOM
年龄：17　　QQ：290649529
联系地址：福建泉州五中高二 11 班
拥有掌机：GBA，NDS[刚买的]
邮箱：3522996.student@sina.com
最想说的话：等待更多的掌机朋友，愿者上钩！

姓名：钱晓瑞　　笔名：Farmboy
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：NDS（梦中专用）
最喜欢的游戏：“《牧场物语》系列”
地址：江苏省江阴市澄江镇阳光路文定新村一村一幢 309 室
邮编：214432
想说的话：牧场Fans一定要写信给我哦！祝《掌机王SP》越办越好，礼物越来越多。

姓名：黄滔　　昵称：滔滔
性别：男　　年龄：15
QQ：279875252　　兴趣：玩游戏，做运动
Email：huangtao@21cn.com
地址：广东省韶关市武江区惠民南路广夏公寓E－204
想说的话：支持《掌机王SP》，就是支持自己的事业。

姓名：陈剑　　昵称：无影
性别：男　　年龄：19
QQ：461580820
手机：13603281101（只接短信哟！）
喜欢的游戏：“《机战》系列”、“《高达》系列”、“《火纹》系列”、“《恶魔城》系列”。
想说的话：喜欢游戏的人，来加我吧！以我的性格和对游戏的热爱绝不会让你失望！

姓名：李轶群　　昵称：群群
性别：男　　年龄：17
QQ：287451436
拥有掌机：GBA（黑）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马里奥耀西岛》、《银河战士》、《合金弹头》、《黄金太阳》等。
地址：山东省济宁市市中区鲁能新苑 4 号楼 101 室
邮编：272100
想说的话：I Love You，《掌机王》。

姓名：耿彬　　性别：男
年龄：18　　QQ：6008175
手记号：13132070551
电话：（高考后才能用）022－81510370
拥有的掌机：GBA（蓝透）
Email：gbin8730@126.com
喜欢的游戏：“《机战》系列”、“《恶魔城》系列”、《Yoshi's Island》
地址：太天津市河东区红星路向阳楼 46 号楼 1 单元 203 号（电话：022－24340954）
想说的话：有了《掌机王》，让我们的生活更快乐！

姓名：潘星星　　性别：男
QQ：283184296　　电话 13434366742
爱好：拿着漫画《钢炼》看《闪灵二人组》（动画）
地址：广东省广州市增城郑中钧中学高二（10）班
邮编：511300
想说的话：为了了解所有故事的情节，我看小说、漫画、动画、玩游戏，你有相同的兴趣吗？

姓名：刘英强　　性别：男　　年龄：14
拥有的掌机：GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”、“《牧场物语》系列”、“《机战》系列”
地址：北京市通州区通州镇东营前街 12 号
邮编：101100
想说的话：对我来说，人一生需要四种美：头脑，金钱，样貌，以及掌机。

姓名：谢佳玮　　性别：男
年龄：15　　QQ：350359530
地址：江苏南京育才公寓108号602室
邮编：210036
电话：025－86279822
Email：xjw910310@sina.com

姓名：梁小勇　　性别：男
年龄：17岁
拥有的掌机：GB、GBA、GBA SP
最喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"，"《最终幻想》系列"、"《KOF》系列"……
地址：广州市白云区三元里大棠下南街8巷8号
邮编：510403
想说的话：希望NDS能快点出一些大作，更希望NDS能出《黄金太阳》正统续作。

姓名：叶菁　　性别：男
年龄：17　　QQ：375689270
拥有掌机：GB（已坏）、GBA SP（神游）
喜欢的游戏：不晓得没玩过的算不算，有"《机战》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《火焰纹章》系列"、"《KOF系列》"……（反正很多）
地址：四川省眉山市眉一中06级10班
邮编：620010
想说的话：愿全国的掌机玩家带我这只菜鸟振翅高飞！

姓名：杨崇新　　昵称：sun仔
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA、PSP（要中啊！）
电话：0755－26636977
手机：13662634388（短信用）
喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、《塞尔达传说》、"《口袋妖怪》系列"，《约束之地》
地址：广东省深圳市南山区松坪村48栋208房
邮编：518057
想说的话：NDS被我收服了！PSP也被我收服了！（用大师球）

姓名：王勇　　昵称：花花公子
性别：男　　年龄：16
喜欢的游戏："《合金弹头》系列"、《马里奥》、《铁甲战魂》……
地址：江苏省无锡市羊尖镇丽安村王家塘9号
邮编：214107
想说的话：掌机是我的最爱。

姓名：冯维鹏　　昵称：掌机皇帝
性别：男
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》、《真・三国无双》、《洛克人》、《龙珠》、《塞尔达》、《机器人大战》、《合金弹头》等系列
通信地址：广东省开平市连竹乡松竹村东二巷16号
邮编：529321
想说的话：看见《掌机王》有一种快乐的感觉，书中的攻略非常厉害。游戏交流快来信。

姓名：方阳　　昵称：堕天使
性别：男　　年龄：快18
拥有掌机：GBP、GBC×2、GBA、GBA SP（前两个香消玉殒了，第三项为了神游的SP牺牲了）
喜欢的游戏："《机战》系列"、"《大战争》系列"、《FFTA》、《皇骑外传》、"《光明之魂》系列"
地址：上海市浦东新区浦建路1458弄4号602室
邮编：201204
电话：13482163539（只收发短信）

姓名：唐克宇　　昵称：抽象派/远古回响/菌人
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GB（薄机，砖头机）、GBC、GBA、GBA SP（神一样的老妈赐的）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《机战》系列"（老战友，超喜欢，天天上课画）、《我们的太阳》。
QQ：51963549、462001562
感言：Oh，my god，多多加我吧！来者不拒，加我就等于是送了一本攻略！

姓名：卢梓鸿　　昵称：魔星
性别：男
拥有掌机：小神游SP
QQ：61816437
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《光明之魂》等RPG系列
想说的话：天下玩友是一家，想找feiend就先来找我吧！

姓名：李天贺　　昵称：凶狼＆死焰
年龄：20　　QQ：76138588
拥有掌机：GBC、GBA（两个）、GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏："《KOF》系列"、《任天狗》、《触摸卡比》、"《洛克人》系列"
Email：Frankcoon@126.com
地址：长春市11高　李天贺
邮编：130000
想说的话：街机掌机"《KOF》系列"，如果你赢我，我从此"封山"。

姓名：王昊　　性别：男
年龄：16　　QQ：94137693
拥有掌机：粉红色SP
喜欢的游戏：《火纹》、《机战》、《恶魔城》……
地址：安徽省阜阳市第一中学初三(4)班
邮编：236000
电话：(0558)2250165、3357590
想说的话：爱你等于爱自己。

中奖者的反馈

在看读者来信时，好多读者都希望中大奖哦——肯定了，虽然中奖几率不是很大，但毕竟还是有希望，有句什么话来着，叫"重在参与"，用在这里最合适不过了，欢迎大家踊跃参与，并祝各位早日获得幸运之神的青睐。

姓名：邱晨　年龄：18　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：第12辑
地址：杭州市天目山路338-4-3-201
邮编：310013　电话：（0571）85123201
拥有掌机：GBC、GBA SP、NDS（刚中）
喜欢的游戏："《瓦里奥大陆》系列"、"《瓦里奥制造》系列"、"《卡比》系列"、《猴子球》、《RR》、《冒险岛》……
想说的话：爱死你们啦，真想让全世界都认识贵刊！
中奖感言：非常感谢，很开心中奖！

姓名：邹一同　年龄：17　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第11辑
地址：吉林省九台市31中学
邮编：130500
电话：（0431）2337730　QQ：385952770
Email：zhuchunyang2004@hotmail.com
拥有掌机：GB（卖了）、GBC（绿）、SP（抽中的）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《龙珠》、《牧场物语》
想说的话：刹那间！小城的空气凝固了，九台人中奖了！于是《掌机王SP》被抢购一空。
中奖感言：当时正在上物理晚自习，漫不经心地翻开《掌机王SP》，中奖名单……老师在瞅我，同学在瞅我，地上是几支笔，桌上是凌乱的书……

姓名：帅靖宇　年龄：15　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第12辑
地址：郑州市第47中学
邮编：450008
电话：（0371）63833390　QQ：235779089
Email：dte565@yahoo.com.cn
拥有掌机：GBC、小神游SP
喜欢的游戏："《塞尔达》系列"、《马里奥赛车》、"《口袋妖怪》系列"、"《黄金太阳》系列"
想说的话：游戏与学习一定要平衡把握！
中奖感言：当然是高兴，除了高兴还是高兴！

姓名：任瑜　年龄：25　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑
地址：安徽省芜湖市香樟花园22幢1单元501室
邮编：241000 QQ：326987359
电话：（0553）5205981
138-66356668
Email：renyu0406@163.com
喜欢的游戏：太多了，RPG、A·RPG、ACT、AVG
想说的话：感谢《掌机王》，感谢众小编、感谢抽中我的人！
中奖感言：虽然中的奖品对我没有什么用处，但它毕竟代表着一种幸运，我会永远珍藏它，时刻期待下一次幸运的降临！

姓名：徐璐　年龄：22　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑
地址：河南省焦作市中站区安居小区1号楼1单元408室
邮编：454191
电话：（0391）2904548
拥有掌机：GB、NGP、小神游SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《牧场物语》
想说的话：我坚信我会永远爱游戏。
中奖感言：非常地惊奇，虽然只是四等奖，但这是我从小到大中的最大的奖，为了PSP和NDS我要继续努力，《掌机王》，我永远支持你！

姓名：葛梦　年龄：16　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑
地址：重庆市巴南区清华中学高一（11）班
邮编：400054
电话：60676857（短信）　QQ：305746247
拥有掌机：GBA、NDS、PSP（明年春节期待中）
喜欢的游戏："《换装迷宫》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《机战》系列"、"《牧场物语》系列"《大合奏》等等。
想说的话：和天下有共同爱好的掌机玩友交朋友真是件幸福的事啊！555……
中奖感言：除了感动，没有别的了！我还会继续支持《掌机王》，祝《掌机王》越办越好！

姓名：黄勇　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第11辑
地址：内蒙古乌兰察布市文化区2号3号楼1单元401
邮编：012000　QQ：50104224
拥有掌机：GB、GBA（紫透）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《最终幻想》
想说的话：喜欢掌机，就支持《掌机王SP》！
中奖感言：抱着怀疑的心态寄了信，竟然中奖了！

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第16辑大奖揭晓 58名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

江苏省扬州市

马剑峰



二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS

辽宁省鞍山市	楚云翔
浙江省温岭市	任诞

三等奖5名：大陆行货版小神游SP

云南省昆明市	金君
新疆乌鲁木齐市	黄若操
广东省深圳市	欧同
浙江省诸暨市	周卫锋
吉林省吉林市	许峰



四等奖50名：SMS2月光宝盒4M记忆棒

三河市	李响	咸阳市	延亮	绥化市	杜博昊		
十堰市	马铁浩	秦皇岛市	王恺	南京市	余航		
北京市	古云松	唐山市	于浩然	赤峰市	杨磊		
南昌市	吴萌	大新县	黄亮程	茂名市	刘浩腾		
汉中市	韩斐	石河子市	李文	淮安市	倪黎		
武汉市	陈曦	北京市	周晓勇	厦门市	张路易		
溧阳市	宋涛毅	鞍山市	王玉婷	常熟市	张益	任丘市	韩亚洲
上海市	郎君杰	英德市	付斌	长春市	谈非	张家港市	王哲
广州市	李乐欣	上海市	宋子飞	海口市	钱晓杰	宝鸡市	于忠清
呼和浩特市	王博	郸县	喻大力	西安市	杨锋	嘉兴市	朱正彦
成都市	熊敏	本溪市	王顺	长治市	殷健	郑州市	李堂辉
景德镇市	汪建	北海市	林福	开封市	王翔	建阳市	连瑞骠
太谷市	田安淮	淮安市	耿陈	北海市	陈炀	三河市	佟金磊
贺州市	钟磊	重庆市	张可鑫	西安市	李海龙	大冶市	夏志勇

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

寝室里的联机演义

文 怀恋众黄昏
编 LIKY

当我第一次在这个狭小简陋的寝室里看到另外两台GBA时，感觉就像在我们这个以恐龙自豪的学校（恐龙博物馆＋亚洲最长的恐龙化石＋不计其数的恐龙MM）中看到了美女一样，一下子点燃了我心中的希望。于是我预言：拥有GBA的日子，我们必定与欢乐相伴。果不其然，在以后的一段时间里，我、格斗·江与战神·徐都各得其乐，日子过得满滋润的。忘记介绍了，格斗·江与战神·徐分别是另外两台GBA的主人。格斗·江，人如其名，自认在格斗游戏上有比较深的造诣，战神·徐则是一动作游戏达人，对动作游戏的天赋恐怕我认识的玩家之中无人能望其项背，而我是标准的杂食型，对游戏来者不拒。并且让我满足的是，我以十几盘D卡、一盘EZ烧录卡、每月两本《掌机王SP》的全部家当，加之让众人叹服的游戏经验，被公认为寝室的掌机老大。但不久之后，我们三人都颇感无聊，毕竟单机玩久了是会腻的。自从我花了十几块大洋从游戏店请回了一根对战线，这种情况立刻得到了改善。孟老夫子说过：“独乐乐不如众乐乐”，此话不假，联机风暴如海啸一般席卷了整个寝室，一场壮阔的联机演义拉开了帷幕。

《马里奥赛车》是我们首选的游戏。这游戏联机才是王道，单机至少丧失了一半的乐趣。游戏时大家各怀鬼胎，互相陷害，损人利己，一时间乌龟壳与香蕉皮齐飞，惊叫声、大骂声、哀叹声，声声入耳。“SHIT！谁又用龟壳打我？”“完了，我又掉下去了！”“快用蘑菇加速，快！”那场面好不热闹！我们的大呼小叫很快引来了寝室另一双好奇的眼光。此人唤作天痴·杨，由于来自边城小镇，对游戏可谓是一无所知，但对游戏却又满腔热情。看我们玩得热闹，他也按耐不住了，于是施展浑身解数，软磨硬泡，刚柔并施，我实在忍受不了，就把GBA递给了他，自己则在一旁讲解。无奈，天痴·杨的硬件条件不佳，生得手大头大。手大，一根拇指就占据了十字键的大半壁江山，使得细微操作异常困难；头大，则挡住了灯光，使得原本暗淡无比的屏幕更加暗淡，看清道路的难度陡升。有鉴于此，天痴·杨在跌跌撞撞中完全迷失了方向，后来干脆不顾屏幕上斗大的“Wrong Way”提示，沿着反方向义无返顾地前进。在我数次耐心调教之后仍无进展，让我不得不放弃了收他为徒的想法。而战神·徐就不同了，其反应、操作皆对得起动作达人的称号，夺冠对他而言就是家常便饭，特别是那最后的BT彩虹关，在我们一次次掉下无底深渊之时，他却显得异常轻松，一次次刷新了最速记录。以至后来大家再联《马里奥赛车》的时候，是肯定要将战神·徐排除在外的，他的参与会直接导致最后的结果毫无悬念，比赛的精彩程度大大贬值。时值今日，这款游戏仍是大家最喜欢的联机游戏之一，空暇之余仍会联机跑上几圈。

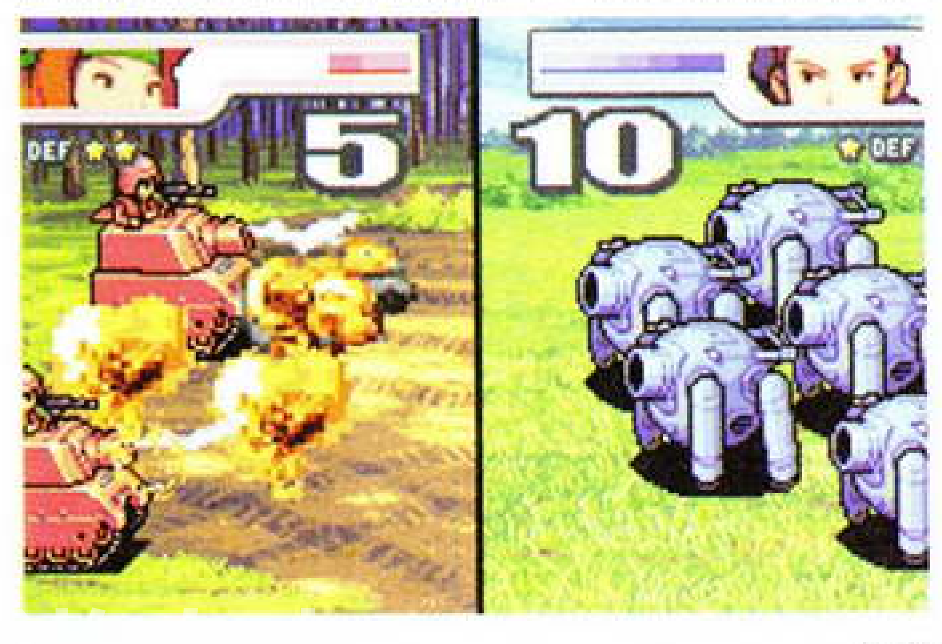


后来，格斗·江弄来了一盘《KOF EX2》，其优秀的品质让他大呼神作。在他终日如终结GBA按键般地游戏后，突然心怀不轨地建议我们联机。在他的大力奔走呼告、外加一顿早餐的诱惑之下，寝室烂鸡蛋杯格斗擂台赛摆开了。格斗·江当仁不让地做起了擂主，一副傲视群



雄，惟我独尊的面孔。格斗·江果然出手不凡，凭借拉尔夫、八神和坂崎良的猛男组合，接连将我和孔明·邱挑于马下，得意之情溢于言表，热血气概直冲脑门，大声叫嚣道："有谁不服，与我再战！"众人慑其淫威，皆敢怒不敢言。忽见战神·徐平静的走上前来，顺手拿起了GBA，冷冷地说："我来试试！"格斗·江立刻面露杀气，咬咬牙，恶狠狠地抛下一句"别怪我手不留情！"场面瞬时紧张起来，一场巅峰对决一触即发。或许战神·徐认为英雄难过美人关，竟排出了坂崎由莉、不知火舞和Jun的美女组合。一上来，格斗·江便先发制人，攻势如滔滔之水连绵不绝，连续技更是如黄河泛滥，一发不可收拾。而战神·徐不紧不慢，巩固防守的同时找寻对手的破绽再给予还击，一时之间，竟也不落下风。战局进入到白热化阶段。一阵激烈拼杀之后，双方的最后一人都已成了红血，格斗·江的坂崎良和战神·徐的Jun都不敢贸然进攻了，都谨慎而又耐心地创造进攻机会。而格斗·江终究更为老练，成功抓住对手的一次进攻失误，打出了一套漂亮的连续技，大家本以为这场比赛结束的时候，格斗·江不知是因为兴奋过度还是手指抽筋，在终结比赛的最后一招上竟然出现了失误，良的龙虎乱舞竟然没能舞出来。战神·徐也非等闲之辈，在那电光火石之间反以一个漂亮的摔投技成功地完成了逆转。当巨大的"KO"出现在屏幕上时，战神·徐依旧面无表情，一副冷傲的江湖高手相。而格斗·江一下子瘫坐在床上，目光呆滞，眼神失去了往日的霸气，口中反复地念叨："天亡我也，天亡我也……"那情形让我想起了金庸先生笔下那个穷尽一生却在最后被岳不群篡夺了五岳盟主的左冷禅，悲惨之状让人目不忍视。偏偏此时天痴·杨同学不甚懂事，拿过GBA想试试格斗游戏。见此情景，格斗·江从床上跳了起来，重新拿起了GBA，冷冷地说："我与你打！"可怜的天痴·杨就这样无辜的成了格斗·江的泄愤工具，一套套漂亮的连续技打得连防御都不会的他满地找牙，不到一分钟，格斗·江便以一挑三且满血Perfect地结束了比赛。那悲惨的情形让我估摸着如果当时有现场录象的话，一定会成为不可公映的限制级。随后，格斗·江为了进一步发泄心中的怒气，竟然闭着眼睛与天痴·杨打，天痴·杨手中的八神再次无奈地倒下了，接着格斗·江又完成了一只手羞辱天痴·杨的任务。当他还想以脚来玩的时候，不忍再看惨绝人寰的人间惨案发生的众人急忙制止了他。其实照当时的情形，想必格斗·江用脚也是会赢的，当然这是后话。或许这次给天痴·杨的打击太深了，留下了后遗症，后来他连格斗游戏都不敢碰了。臭鸡蛋杯格斗擂台赛以格斗·江夺冠野心破灭之后制造了一幕人间惨剧而戏剧化地闭幕了。而这场比赛也成为了接下来连续几天寝室晚上卧谈会的主题，每每想到那一幕人间惨剧还让人心有余悸。

孔明·邱同学常自诩深得卧龙老先生真传，精通策略，对大小战事运筹帷幄，虽不如诸葛先生那样出神入化，但至少也抵得上一个臭皮匠。所以他喜欢《超级大战争2》也就不是什么新鲜事了。那时我对这个游戏也痴迷得紧，对各种战术侃侃而谈，孔明·邱也热衷地与我探讨。两人各抒己见，谈得甚为投缘，大有相见恨晚的味道。有一次我们对一个战局的看法有了分歧，两人争得面红耳赤，谁也说服不了谁。于是我风风火火地烧录了这个游戏，要与孔明·邱联机对战，看看究竟谁的战术正确，谁才是真正的孔明再生！他也不大服气，于是第一次掌机超级大战争打响了。我们选了一个很大的多山地的地图，他选了MAX作指挥官，而我考虑到多山地，决定采取人海战术，因此选了擅长兵战的女中豪杰SAMI。战局之初，我利用士兵便宜的优势，大量造兵辅以小坦克，再用运兵车将兵运到各地，占领了大部分城市。



而孔明·邱却并不着急，脸上一付悠哉游哉的样子，似乎胸有成竹。而此时我们并没有大规模的短兵相接，他只是偶尔用几辆侦察车来骚扰我。战到中盘，我用众多的火箭筒兵占领了中央要地附近的高山，借助地形优势，我设下了一个陷阱，等着孔明·邱来钻。在我守株待兔之时，忽然他的大规模坦克部队如天降神兵般地出现在我周围。原来他利用我的视野死角悄悄屯兵，且料到我会在中央集结，将自己的坦克部队分成三队，分别从不同的方向发起进攻，想将我的主力一举歼灭。我凭借数量和地形优势，将他的坦克部队陷入人民军队的汪洋大海之中，他久攻不下，难免有些着急，我心中暗喜。哪知他突然使出了MAX的SUPER POWER技，其攻击力令人胆寒。我的炮兵兵团迅速土崩瓦解，兵败如山倒啊，顿时他士气大振。而我的支援部队却远水解不了近渴，这让我懊恼不已。在渐感大势已去时，我心生一计，准备用运兵车走小路利用大雾暗渡陈仓，配合SAMI的无赖特技，偷袭他的总部，来个漂亮的大逆转。当我出现在他的总部时，他显然没有料到我会有此一招，慌乱之中用运兵车堵住总部。这还真有效，运兵车厚厚的装甲加上总部四星的防御，大大减缓了我的强占之计，让他得以喘气。而此时他也兵临城下，打得我根本没有还手的力气了。而在我艰难地做掉他那讨厌的运兵车时，他的增援也到了。我那英勇的小兵终于倒在了他的强大火力之下。毫无疑问，这场战斗我败了，彻底失败了。而他并没有嘲笑我，反而称赞起我的战术来，同时也帮我分析不足之处。我也来了精神，点评着这场壮阔战争的精彩之处。最后我们像两个英雄惺惺相惜般的大笑起来。往后的日子，我们也时常联机切磋，互有胜负，水平也大有长进，而第一次交锋的情景却深深地印在了我的脑海中。回想起来也不得不感叹：孔明·邱不愧为孔明·邱啊，在我心中他现在至少都能抵两个臭皮匠了！

寝室的联机演义仍一幕幕精彩地上演着。我和格斗·江一度沉迷在《光明之魂2》的世界中，崇尚格斗的他和喜欢弓箭手的我都在其中找到了最爱，于是在那条童话般的光明之旅中，留下了勇猛的格斗家和精明的弓箭手联袂抗敌的身影。而联机也让身为"口袋FANS"的我们得以交换彼此的妖怪，分享彼此的快乐，难忘战神·徐接过格斗·江仅有的神兽古拉顿时，兴奋大叫的样子；在《火焰的纹章》那块神秘的大陆上，我和孔明·邱争论着艾利乌德和罗依父子的部队谁更厉害时，也不忘让他们在斗技场中比划一番，两大军团的鏖战让我们在战术的运用上更加娴熟。有时我们还心血来潮的玩玩"《马里奥》系列"中的小游戏《水管工一代》，这时天痴·杨也会加入其中，简单的操作，同样的乐趣，也让游戏苦手的他体会到了游戏的魅力，而其他几位也会适当地让让天痴·杨，好让他的快乐持续得更久……一根小小的联机线把五个喜爱游戏的少年的心紧紧的连在了一起，让他们共同在游戏无尽的海洋中尽情遨游，充分享受游戏的乐趣，在那里他们可以暂时忘掉学习的压力，忘掉失恋的痛苦，忘掉生活中的种种不如意，他们拥有的不仅仅是单纯的快乐，还有随着游戏经验一起LevelUp的友情。或许多年之后，当我回忆起这段游戏生涯的时候，它依然会成为我生命里一笔宝贵的财富。

随着次世代掌机的发售，我们的眼中有了更多的渴望。特别是NDS强大的无线联机功能让我们浮想联翩。战神·徐想玩最新的《马里奥赛车DS》，继续全寝室至霸的辉煌；格斗·江将继续他的格斗传说；孔明·邱对《超级大战争DS》充满了渴望，新增的航母和隐形战斗机更是让他眼前一亮；而天痴·杨别无它求，只想玩更多简单有趣的小游戏；我更是想将所有游戏都通吃……毫无疑问，在不久的将来，寝室将上演一场更加精彩的新时代掌机联机演义。



渴望归渴望，现在这场联机演义仍将在此后很长一段时间占据主导地位，风暴仍在持续。这不，看着他们几个又手拿GBA围在一起大呼小叫的，天痴·杨的身体每隔一段时间便要做一个幅度很大的倾斜动作，我就知道他们一定是又在联《马里奥赛车》了……



文 青菜
编 LIKY

我叫青菜，也不知为什么，反正朋友都那么叫我，叫着叫着就习惯了这样的称呼了，所以大家以后都可以那么叫我。我是个普通的玩家，流程卡壳了也会用金手指，CG看到动人之处也会下意识地揉揉眼睛，我比较喜欢RPG类型游戏，也许有人会嗤之以鼻，认为没什么技术含量，但不管怎么样，我会一直喜欢下去的。

认识GBA是因为《黄金太阳》，当时我还沉浸在《FF》的世界中无法自拔，朋友忽然入手了GBA和一盘《黄金太阳》，当时我是被那华丽的画面震撼了——原来掌机也可以有这样的画面啊！于是每当夜深人静的时候，朋友就会跑到我的宿舍里和我挤一个被窝一起研究，那段时光是快乐的，当我们集齐所有土精灵放出大召唤的时候，我们连呼吸都忘了，死死盯着画面不肯放过一个镜头，完成召唤后，我和朋友同时放声大叫，引来了好几只枕头的猛烈攻击，HP立即归零。很自然地，我们爱上了GBA。

认识神游是在UCG杂志上。因为当时神游机正在上海发售，我和朋友去买衣服时顺道去看看发售情况，很明显，情况并不好，用我的话说就是在一个冷清的角落摆着个冷清的柜台卖着冷清的游戏机，请允许我那么说，因为的确很惨，连销售人员的脸上都像被一瓶放在冰箱里几十年的汽水浇过一样让人看着发冷，而当天和神游机销售点形成鲜明对比的是附近一个名牌化妆品大减价的热闹场面，N个时尚MM死命往人群中挤，手里甩着厚厚一叠RMB往销售小姐脸上抽，（汗）销售小姐满脸放光，一边管理秩序一边手脚麻利地开着收银单，我站在一旁盯着那个快支撑不住的柜台心里感叹着："要是神游什么时候也有这样的排场……"

"怎么？你也想买支口红涂涂？我看粉红的挺适合你！"见我目不转睛地盯着化妆品柜台，朋友用鄙视的眼神看着我说到。

"我在为中国游戏业的未来担心，你竟然还有心思消遣我！哦……我滴心……"（注：我是男的）

"那要不我给你买？"

"真的？那我要土黄的！"

"变态！"

"……"

就这样，神游没在我心中留下什么特殊印象就慢慢从我的生活中出现了，要说这神游也真是的，出什么不好，去出个N64，难道他不知道现在网上N64的模拟器都快被传烂了吗？不过也许他有他这样做的理由，我不是市场分析师，也不好说些什么有的没的。OK，打住，进入下一段。

第二次关注神游是因为朋友听说神游要出小神游SP，到我这儿来捶胸顿足，哭爹喊娘，还把鼻涕擦在我刚买的哈罗抱枕上，还好都是绿的看不太出来，（哦……恶习……）

于是挑了个大家都有空的时候，我们再次顺便来到神游的某销售点看看情况，虽然没有我们预想的那么热闹（我们的预想是几百人彻夜排队，神游老总现场派发小神游SP和小礼品），但比起第一次要热闹不少，大多是带着小孩的家长或者情侣，有很多人在试玩，甚至有个小P孩在玩了神游机后吵着要买，至于最后有没有买我就不知道了，我们离开时，又看到那个名牌化妆品在搞促销，这次变成买指定商品送优惠礼品了，众时尚MM还是很铁杆地一哄而上，为了一块50多元的香皂买了瓶500多元的沐浴露，为了100多元的润肤霜买了700多元的精华素，真不知道MM们的逻辑思维能力是不是遇到这个牌子就彻底崩溃了，销售小姐还是和上次一样，在饱受RMB疯狂攻击的同时手脚麻力地开着收银单，我又站在那心里感叹着："要是神游什么时候也搞个买游戏送游戏机的促销的话……"

"怎么？你也想买一瓶精华素涂涂？"我朋友还是不忘消遣我一下。

"……"

"咦？你这次怎么不反驳？"

"我在等你说'那要不我给你买'呢！"

"变态！"

日子就这样慢慢过去了，直到NDS发售以后！

"青菜！NDS发售了！"

"火星，早知道了。"

"你说神游会出吗？"

"会！一定会的！我相信它！"

于是不出几个月，神游官方正式宣布将推出NDS大陆版的消息，大陆版NDS不但添加中文内核，还将加大内存来运行一些软件。神游交出了一份让青菜和青菜的朋友都很满意的答卷，难道这是上天对我们的眷恋？不管怎么说，《黄金太阳DS》一定要出啊！

于是当天晚上，青菜和青菜的朋友在电话中开始了对NDS的幻想……

"青菜。你说神游NDS首卖会有多少人到场支持？"

"我猜有500人！"

"500人？那我们要不要到时去抢位置啊？"

"你现在有多少钱？"

"……5块3毛。"

"买支触控笔都不够。"

"你说《黄金太阳DS》会出吗？"

"会！要是不出我就操菜刀游到日本砍了高桥兄弟！"

"变态！"

"……"

当天晚上，我们从iDS首卖会侃到CHINAJOY的CGT大赛，幻想了很多，也许这样的幻想很幼稚，但不管怎么样，我会一直支持下去的，神游！加油！



GBA游戏中的1+2



编 LIKY

赵本山的小品《卖车》里，出现了这么一道脑筋急转弯，问："1+1在什么情况下等于3？"答曰："在算错的情况下等于3。"我也给各位出个脑筋急转弯："1+2在什么情况下不等于3？""在算错的情况下？""错！在做GBA游戏标题的情况下，1+2不等于3！"GBA游戏中有很多"1+2"，但这是1盘GBA卡两个游戏，所以说1+2不等于3。（笑）

"1+2"是这种游戏的真正含义，指的是这一盘GBA游戏里的两个游戏分别是这个游戏的1代和2代。GBA上出了数款"1+2"的游戏，而且它们都有个共同点，就是都是复刻移植的，下面让我们看看都有哪些。

Mother 1+2

传说的经典之作，是在《口袋妖怪》之前任天堂最著名的RPG游戏，NGC上的《任天堂全明星大乱斗》中就有系列的两位主角出现，而日本玩家最期待的游戏榜上《Mother 3》长期都在前十名之列，由此可见该系列在日本玩家心目中的地位，完全可以与《马里奥》相



提并论。而"Mother"这个名字的含义指的是世界上所有生物的母亲——地球。《Mother 1+2》分别复刻的FC的1代和SFC的2代，故事都是讲述我们的超小主角们打败入侵地球的外星人为主，但是确有着童话般的色彩和极富内涵的剧情，2代中的著名角色土星君更是可爱得很。总之，此游戏绝对值得一玩。让我们一起期盼《Mother 3》的到来吧。

超级中国人 1+2

在FC、GB上表现不错的《超级中国人》也复刻在GBA上了，1代是一个动作游戏，人物比例很大；2代则是个踩地雷的RPG类型，战斗的画面与1代的打斗形式一样。而本作还加了个"超级中国人迷宫"，是个益智解谜的游戏，玩家要把颜色相同的方块靠在一起，越往后难度越高。总之，是中国人的就要玩一下《超级中国人1+2》。（汗）



最终幻想Ⅰ・Ⅱ

一提起《最终幻想》可真是无人不知无人

不晓，而此作是回到了原点以《FF1》和《FF2》合集的形式复出，虽然以前在WS和PS都复刻过，不过在GBA上是全新制作。在系统上作了许多改进，包括游戏图鉴，而且还分别加入了全新要素。其中《FF1》加入的是“混沌之魂”，它所代表的是4个特别的迷宫，满足一定条件就可进入，进入后就像另一个世界一样，也有陆地、海洋、村庄等，而迷宫还是随机生成的，还会遇到《FF1》到《FF6》中的一些BOOS。《FF2》加入的是“重生之魂”，讲的是在游戏中牺牲的几位英雄为了获得重生在另一个世界展开的一段壮大冒险。



口袋力量棒球 1+2

棒球运动在日本被称为国球，棒球题材的游戏更是数不胜数。而《口袋力量棒球》更是以育成的形式和可爱的人设以及精彩的剧情受到FANS的欢迎。本作是把当年GBC上的《口袋力量棒球》1代和2代搬到了GBA上，游戏的画面和音乐全部强化，系统与6代相同，不过本作好像必须把1代打通才可以玩2代。1代是极亚久高校篇，2代是モグラース篇。主角都是通过自己的努力结识一些伙伴把困难重重的棒球部带入辉煌，其间会发生许许多多的事件，还能认识一些充满个性的MM（可约会哦）。现在GB/GBA平台上的《口袋力量棒球》游戏共有7款，而此系列的最新作还将出现在NDS上，比眼镜厂的量产化游戏“《机战》系列”还要强啊，真是一个有人气的系列。



超级大战争 1+2

早在黑白GB的时候老任就推出了《大战争》的首作，到了2001年由于GBA的出现，原来的《大战争》游戏也升级成了《超级大战争》。《超级大战争》是GBA初期的大作之一，其与GB上的《大战争》比起来仿佛丑小鸭变成天鹅，精美的画面、可爱的人物以及极高的耐玩性等等吸引了大批玩家，该游戏曾获得“第五届年度交互式作品成就奖”的最佳掌上游戏奖。游戏中共可玩100多个关卡，20多种很可爱的陆海空部队，每个指挥官也有各自的特长和绝招，而且游戏初期有个大姐姐教学，使新手很轻松就能投入。

时隔一年半《超级大战争2》再次与大家见面了，新作加入了一些新的模式、部队、人物、关卡等，而本作是前作军势结盟共同对抗“黑洞”的故事。由于以上两作都是美版，所以日本的玩家只有羡慕老美的份。不过在美版2代推出一年半之后，日本玩家终于等到了日版的推出，而且还是个慷慨的1+2的合集，这也算任天堂是对日本玩家的补偿吧。



杰选作 加油五右卫门 1+2

“《加油五右卫门》系列”在日本一直是非常知名的经典动作游戏系列，从FC时代起到现在，一直活跃在各大主流平台，此两作都是SFC上复刻过来的，分别是《雪姬救出绘卷》和《奇天烈将军马吉涅斯》。《雪姬卷》讲述的是五右卫门和惠比寿丸两人为了救出雪姬而展开的冒险故事。2代中则多了一个伙伴佐助。（这个可不是《火影忍者》里的，他是伊贺爷爷用木偶做出来的。）此作是三人一同打败企图征服全日本的恶人马吉涅斯的冒险故事。除了完全保留了原作的内容，GBA版还加入了一些休闲的小游戏，都是Konami以前的经典游戏，玩起来同样令人怀念。



记得在《掌机王SP》的第7辑的“游戏发售表”中看到一款《飞龙之拳1+2加强版》的游戏，预定是在2004年发售，可是到现在为止连个影都没看到，真不知道还会不会推出。

好了，一口气说了这么多“1+2”，不知道未来GBA平台上还有哪些游戏会以1+2的形式出现，就算不以1+2的形式出现，哪怕以3+4、5+6的形式出现也是可以的啊！（那样的话，厂商恐怕要亏大了。）

爱上游戏 爱上爱情

文 悦娴
编 LIKY

因受哥哥影响，我这个看起来文静的女孩子也迷上了掌机，而且丝毫不输给哥哥。《洛克人ZERO》、《FF》、《黄金太阳》，我都比他先通关。所以，哥哥的SP已经"移情别恋"投进我的怀抱了。

某日，我陪哥哥去买游戏。七拐八拐，来到了一间新开张的游戏专卖店。刚进门，就看见哥哥熟络地与店主打了个招呼，我正纳闷间，忽然发现店主竟是以前哥哥的朋友——玮，我们学校以前的学生会干部。同时，更是我的仇人。想不到他高中毕业后竟开了游戏专卖店。我正惊讶，玮笑眯眯地走向我，说："你好啊，悦娴。"我看到他那张死鱼眼，就无名火起三千丈。我的仇还没报呢，还想来和我套近乎？我冷不防给了他一脚，气呼呼地跑开了，只留下在身后惨叫的玮和瞠目结舌的哥哥。

回到家里，躺在床上，刚刚玮的身影又在眼前浮现。但是，很快就被我那复仇的火焰驱散了。只要是有关他的事，我连想都不愿想。

记忆又回到了那年的4月，初三的4月……

初三时"非典"过去不久，那地狱般的生活相信很多人都亲身体验过。学生只要打一个喷嚏，学校马上就会开校会提醒全校注意预防"非典"重新来袭。更何况是……

"哈哈，终于可以开庭了。什么名侦探，等着坐牢去吧！"因为这节课是由高度近视的校长来上，而且前面的同学也正巧挡住了他的视线。于是我大胆地在课上玩起了《逆转3》，大家相安无事地相处了大半节课。就在离下课还有十分钟时，学生会的人来了一次突击检查，随行的还有政教处主任，我连忙把GBA放进书包里。但我看见身为学生会干部的玮对主任说了些什么，然后主任便盯着我走向校长……接下来的结果可想而知：GBA被收，通告家长，全校点名批评，受处分……这一切的一切，都是因为玮向主任告密才发生的——至少我这样认为。4月天，我的心头比外面的气温还要高上几十度。这个梁子，我们结定了！

哥哥的责怪声，终止了我怒火中烧的回忆："你干嘛啊你。人家玮本来想和你交个朋友，你却无端端踢了人家一脚。你脑子是想什么的啊？"真是哪壶不开提哪壶，我正没地方发泄呢，倒有人自己送上门来了。于是，外面的路人便听到了哥哥的惨叫声。等等，他刚刚不是说，玮想和我交个朋友吗？哼哼，一个绝妙的报仇计划在我脑里诞生了——去他的店里大肆捣乱，让他知道我可不是好惹的！

几天后，经过哥哥的介绍，我与玮算是正式认识了。于是，我每到周末都会去他的店子玩免费游戏。一次两次，玮没说什么。次数多了，他就有意见了："喂喂，别来我店子里玩游戏机，要玩的话，先帮我搞好卫生再玩。"要我帮仇人搞卫生？开玩笑！他叫了我几声，见我没动静，就向我挑战说："咱们用游戏来决胜负，输的人要帮赢的人做一件事。怎么样？"没想到他会提出这样的要求，不过说到游戏方面，我是不会认输的："好啊，你可不要反悔啊。"正好我身上带着哥哥的《火红》，于是我便提议比试《火红》。只见玮笑着拿出了一盒《叶绿》，还奸笑了一下。难道……对战时，我发现他的队伍清一色水系的，而我的队伍草系居多，草克水，这不是找K吗？但是出乎意料地，我被他的水+冰和水+地的队伍打了个落花流水……"不要反悔"这句话是我说出来的，没办法，我只好给他打扫卫生，结果晚上回到家，累得动也不想动，心里还把玮骂了九九八十一遍才入睡。

又一个周末，我照例去玮玩"霸王机"。心里不止一次告诫自己：不管玮说什么，我都不要理他。于是，我一走进店门，便直奔柜台后的PS2，自顾自地化身成甄姬去大战五丈原。玮叫了我几声我也装听不到。突然，随着屏幕画面的突然消失，玮也站在了我的面前。这人怎么这样啊，竟敢关我的机。我也站了起来，毫不示弱地盯住他。我们就这样僵持了两分钟。哪知道，玮突然抱住我的肩膀，轻柔地开口道："悦娴，我以前一定得罪过你，是吗？"他出人意料地露出一副后悔的模样。

我的心不知道为什么，突然跳得很厉害，脸也红得像一团火："你说什么啊，我不知道啦。"心里想：干嘛露出这样一副表情啊，这让我以后怎么跟你作对啊？

"一定有。我以前一定得罪过你。原谅我好吗？啊？"玮轻轻地来回摇着我的肩膀。

不行，受不了了。受不了这暧昧的场面，我挣脱开他的手，打算立刻回家。

"啊！"真是人倒霉喝水也能呛到。就在我走出柜台时，脚踝被柜台突出的部分划了一个大口子，顿时鲜血直流。从小就怕血的我一下子跌坐在地上，钻心的痛使我不禁哭了起来。什么淑女，什么报仇，全都被我扔到九霄云外。看到这个场面，玮马上从柜台拿了一卷纸，帮我简单地包扎了一下，然后不管我反对不反对，马上关了店门，背起我想最近的医院跑去。一路上，他不断地安慰我，让我不要哭，我伏在玮的背上，竟感到前所未有的一股温暖和安定。讨厌，脸又开始烧红了。不过，我却伏得更加紧了……

晚上，玮的身影又在我眼前浮现。奇怪的是我这次并没有咒骂他。而是任凭自己恣意去想他的好处：对我的包容，对我的关心，紧张，还有今天他在医院里为我跑出跑进而毫无怨言的样子，最后还再一次把我背回了家……

这一夜，我第一次为一个男孩子失眠了。

不知不觉又过了一个星期。这个周末，我本来是想当面向玮道谢的，然后……然后再告诉他我考虑了一个星期的决定。走到店门前，眼前的情景让我再也迈不开一步——玮与一个女孩子并排坐在一起，而且……而且那个女孩还亲手喂玮喝汤！这，这什么场面嘛。正在这时，玮看见了我，他连忙站起来说："悦娴来啦，怎么不进来啊？"我只觉得有一种火辣辣的感觉从心口涌上来："不用了。我只是来向你道谢的。还有，你和你的女朋友不要太夸张了。这里毕竟是公共场所。"说完，我气冲冲地跑开了。身后隐隐约约传来"她不是"的声音我也懒得理了。只是，转过街角，我仰起头，努力不让那些不争气的眼泪流出来……



一连三个周末，没有走出过家门一步。不理会家人半疑惑半嘲笑的我，只不过是不想再次触动那曾经的创伤罢了。但今天，我实在闷得慌，一个人漫不经心地在街上徘徊。走来走去，又无意识地走到玮的店子门前。站在门前，望着玮那忙碌的身影，心中思绪万千。这里是我与玮再次重逢的地方；这里，保存着我和玮作对的回忆；这里，曾经被我打扫得干干净净；这里，也正是伤害我的地方。突然，玮抬头看见了我，然后他便冲了出来。面对他突然的追赶，我只能选择逃避。可是，一个女孩子怎么能跑得过一个1米8的男孩呢？转眼间，玮便追上了我，并且大声对我说："对不起！这是我早该给你道的歉。"

我转过身，惊讶的望着他，只见他向我走近一步，单膝跪下，用更大的声音对我说："我为我一年前无意的揭发你向你道歉！同时，我也要郑重的告诉你，我喜欢你，希望你可以接受我！"

心中似乎传来"咯嚓"一个声音，心中某一个冰封的地方正在瓦解。一股咸咸的液体从泪腺慢慢扩散到了眼睛，我这才发现我流泪了。

玮站起来，用手帮我把眼泪擦干。周围猛然响起一阵掌声。原来不知什么时候，周围已围了一群人在身旁。

他轻轻地在在我耳边说："走。我带你去洗脸。"说着，向我伸出了他的右手。

我叹了一口气。我又输了，我怎能拒绝自己喜欢的人呢？于是在人们的喝彩声中，我被他牵着手走出了人群。而这一牵手，似乎已决定了什么……

事后，我才从玮的口中得知：原来当年他的确看到我在玩GBA，而且还打算转移主任的视线。但原来主任早已看见了我，并且没被玮所迷惑；而那天在玮店里喂他喝汤的女孩，其实是他在外省读书的姐姐，那汤是玮的妈妈叫他姐姐捎过来的。

在与玮的较量中，我似乎输得一败涂地，但我却没有一丝的不快乐。

我输掉了自己的心，却赢得了一间游戏专卖店里的所有游戏机和游戏，以及一位免费的跑腿工、搬运工、苦力……

输和赢永远是相对的，到底谁比较占便宜呢？

VOL.18

口袋光环

精彩内容导视

GBA新作拼盘





首先是超小掌机 GBM 的近距离接触。然后是《死神 BLEACH》、《马达加斯加》、《大力水手 菠菜冲刺》等新作的影像，GBA 玩家可要关注了。

NDS游戏集锦



超绚的《恶魔城 苍月的十字架》完整官方宣传影像和有趣的《炸弹人》官方宣传动画，同时还有热作《SD 高达 G 世纪 DS》的演示影像哦。

PSP新作大集锦



除了《依苏 6》、《恶魔先生 复活》、《强力追击》等新作影像外，还有Falcom经典作品《英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪》试玩影像，PSP 玩家不要错过。

热血最强



——《洛克人 ZERO4》极限过关影像（下）

《洛克人 ZERO4》演示的最后部分，领略 ZERO 和拜尔博士的大对决吧，同时演示者还带来了迷你游戏的极限挑战。

ENDING SONG



——情人战

（2004 亚洲游戏展主题曲）

下一个幸运者是你吗？

看掌机王SP得大奖

一等奖 1名

奖品：SONY PSP掌机（豪华版）



二等奖 2名

奖品：任天堂双屏掌机NDS

三等奖 5名

奖品：小神游SP

四等奖 50名

奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在2005年7月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中181页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及50名SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第20辑上公布，敬请关注！


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.19
THE KING OF POCKETGAMES
7月1日全国上市！
超值赠品
赠
《滑雪小子》清凉扇
赠
神秘礼品
口袋光环
vol.19
口袋光环
更多PSP、NDS、GBA相关游戏影像，敬请关注口袋光环。
幸运大抽奖
——时尚掌机等你拿
HOT
HOT
HOT
NINTENDO DS
GAME BOY
定价：12元
ISBN 7-88488-411-9
9 787884 884117 >
—每辑都有大奖—每辑都有惊喜—
只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第19辑将公布第17辑大奖名单，别错过。
口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品
话梅杂志&3DM SMV